#05
diciembre 2011



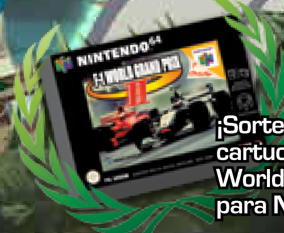
RETRO MANIAC

old school - classic games - indie scene - new systems - móviles

156 PÁGINAS REPLETAS DEL MEJOR RETRO!

NINTENDO 64
REPORTAJE ESPECIAL
Toda la verdad del nacimiento y desarrollo de la última videoconsola de sobremesa con cartucho.

RAYMAN ORIGINS
Ubisoft nos regala uno de los mejores plataformas de la historia. Difícil, gráficamente espectacular y multijugador. ¿Quién da más?



¡Sorteamos 15 cartuchos de F-1 World Grand Prix 2 para Nintendo 64!



Light Force (ZX Spectrum) • **Doom** (PC) • **Super Mario Kart** (SNES) • **Asterix** (Master System) • **Alien vs Predator** (Arcade) • **Pitfall** (Atari 2600) • **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (PC) • **Jackal** (Arcade) • **Zelda II** (NES)



Por: **Nacho**

Nacho Molina
http://nachomolinablog.blogspot.com

¡BIENVENIDOS!



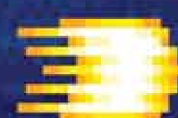
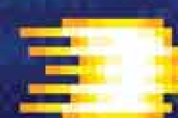
¡Hola! Ya están aquí, a la vuelta de la esquina. Las Navidades son siempre un punto de inflexión en la venta de los videojuegos y este año parece que no va a ser la excepción aún con la crisis que tenemos encima. Tradicionalmente los títulos par ala campaña navideña aparecen a finales de noviembre, principios de diciembre, y es increíble observar como las tiendas llenan sus estanterías con juegos que cuestan 40, 60 o incluso 70 euros la unidad. Y con todo, ¡se venden! En RetroManiac no es que ahora de repente vayamos a crucificar a los juegos por su precio, ni mucho menos, pero cabe recordar que por ahí fuera hay alternativas al clásico juego para consola que se vende en internet, y no digamos ya todos aquelos juegos indie o gratuitos que podemos conseguir en estos mundos de dios.
Hay multitud de pequeños grupos de desarrollo, que vuelcan sus esfuerzos en títulos que nos recuerdan a los mejores juegos de acción y plataformas de los 80, que incluso programan directamente para esas máquinas que tan bien nos lo hicieron pasar en las meriendas tras el colegio. The Mojon Twins, Relevo, Retroworks... son sólo algunos de los nombres del software patrio que se nos viene a la cabeza en este momento, pero también encontraréis muchos más fuera de nuestras fronteras que se concentran en sacarle un nuevo partido a los clásicos microordenadores de 8 bits. ¿Y qué hay de bueno en ello? Todo. En primer lugar porque son una fantástica manera de conectarnos con nuestro pasado, y en segundo porque demuestra que nunca fue una afición tan sana como esta de desarrollar videojuegos para un grupo tan reducido de entusiastas del Spectrum, el MSX o el Commodore 64.
La escena independiente también vive un buen momento y no hay día que pase que no nos sorprenda con nuevos lanzamientos que destacan por su originalidad o por su buen hacer. Da igual la plataforma, realizados en flash o programados en C, para MAC, Linux o Windows, incluso para consolas, la mayoría son un vivo reflejo de que hay mucha gente interesada en plasmar sus ideas y en que los demás disfruten jugando con ellas. A Locomalito ya le conocéis, incansable y con nuevos juegos en el horizonte, Kotai también es un viejo conocido de estas páginas y de cuyo remake de Penguin Adventure hablaremos en el interior, Francisco Téllez sorprende a la crítica internacional con Unepic... En fin, que os vamos a contar, ojalá esta tendencia continue durante muchos años más.

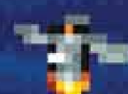
Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar preguntas/sugerencias a través de nuestro e-mail:
retromaniac.magazine@gmail.com


Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.

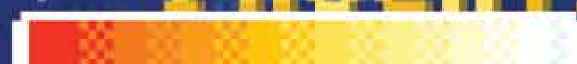

http://twitter.com/RetromaniacMag


POW
6
TOTAL
14
SHIN
LEVEL 3
47680
80510
HI-S
10



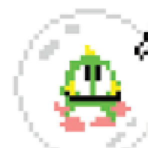


Phoenix
50


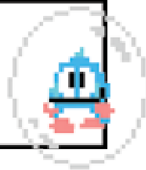


GO FOR IT!!
2 PLAYER
TOTAL
PUSHBUTTON

CONTENIDOS



Now, it is beginning of a fantastic story!
¡Ahora, da comienzo una fantástica historia!



número 5 Encuentra el éxito en la sencillez de conceptos...

PREVIEWS



131 Another World

REVIEWS

116 Rayman Origins



FIJOS



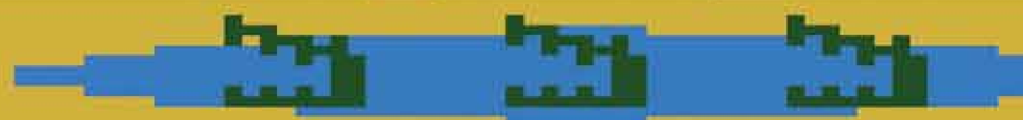
LOADING...

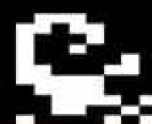


REPORTAJES

ZONAINDIE


2000
19:38

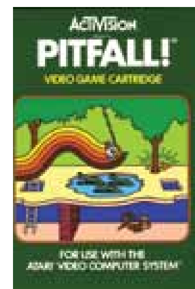



ACTIVISION

Pitfall



¡Corre, Harry, corre! Tienes 20 minutos para encontrar los 32 tesoros que se esconden en la selva. ¡Pero cuidado! El camino está lleno de peligros y los escorpiones te acechan bajo tierra.



SISTEMA: Atari 2600
AÑO: 1982
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Activision
PUNTUACIÓN: *****

En 1982, un año después del estreno de "En Busca del Arca Perdida", otro aventurero llegó a la pantalla de nuestros televisores. No tenía látigo ni sombrero pero corría y saltaba más que Indiana Jones. Su nombre: Pitfall Harry.

Pocos videojuegos alcanzan la categoría de leyenda y "Pitfall!" es uno de ellos. Su revolucionario concepto definió el género de las plataformas y lo convirtió en el segundo título más vendido de Atari 2600. Era una época en la que el talento estaba estrechamente ligado a la tecnología y los programadores eran artesanos que aprovechaban al máximo las limitaciones de aquellas máquinas para ofrecer originalidad y diversión.

El artesano de "Pitfall!" fue David Crane, que inició su carrera trabajando en Atari pero no quería limitarse a realizar juegos de aviones y tanques. Estaba entusiasmado con la idea de crear un personaje animado y diseñó por su cuenta un pequeño hombrecillo que corría. Durante dos años intentó sin éxito encontrar el juego adecuado para utilizarlo hasta que un día cogió un papel, lo dibujó en el centro y se preguntó dónde y por qué estaba corriendo. Trazó un camino, unos árboles, añadió un pasaje subterráneo y finalmente le dio una motivación para correr pintando obstáculos y tesoros. En 10 minutos había concebido "Jungle Runner", título que recibió el juego en su fase de desarrollo pero que posteriormente cambió a "Pitfall!" por sugerencia del autor.

"Pitfall!" fue publicado por Activision, compañía que Crane fundó con otros compañeros, y consistía en un laberinto de 255 pantallas que el jugador debía superar para conseguir la máxima puntuación en un tiempo límite de 20 minutos. La contrarreloj se activaba cuando Harry empezaba a correr y la partida terminaba cuando el contador llegaba a cero o el personaje perdía 3 vidas. Las pantallas podían recorrerse en sentido normal o inverso, y utilizar el pasaje subterráneo equivalía a avanzar 3 pantallas de la superficie, por lo que el jugador tenía que averiguar cuál era la ruta correcta para encontrar los 32 tesoros consistentes en lingotes de oro y plata, anillos de diamantes y bolsas de monedas. A esta dificultad se añadían los peligros de la selva, que restaban puntos si Harry era atropellado por un tronco rodante o caía por un agujero al pasaje subterráneo, y que le hacían perder una vida si era tragado por arenas movedizas, pozos de alquitrán o hambrientos cocodrilos, entre otras calamidades. El único modo de evitar estos peligros era saltarlos, una habilidad que requería precisión en el manejo de la palanca de control. Para ayudarle a ganar tiempo Harry podía colgarse de lianas en las que se balanceaba con un efecto de sonido similar al grito de Tarzán. 


Star Fox 3D 3DS (Nintendo) 2011


Rayman Origins MULTI (Ubisoft) 2011


Renegade Ops MULTI (Sega) 2011

Commodore USA muestra la versión casi final del Commodore OS Vision

Commodre USA LLC es una joven compañía, creada en Florida en el año 2010, por Barry Altman. El encomiable objetivo de Altman y su empresa no es otro que el de relanzar la famosa y entrañable marca Commodore, que sin lugar a dudas podríamos erigir en unas de las piedras angulares de la evolución de los micro ordenadores en una época, aquellos inolvidables 80s inundados por multitud de plataformas diferentes.

Parece que al bueno de Altman la desaparición de Commodore a mediados de los 90, además de producirle una nostalgia creciente con los años, le ha conllevado embarcarse en la difícil tarea de recuperar la marca, y sin lugar a dudas se lo ha tomado muy en serio, tanto que ha comprado recientemente la licencia para poder utilizar el nombre. ¿Un buen principio, verdad?



Idéntico al original. El Commodore 64 "Remozado" de Commodore USA imita fielmente el aspecto y tacto del ordenador de 8 bits, aunque guarda en el interior una configuración basada en un PC (según configuraciones) que desde luego, ¡lo convierten en una máquina mucho más potente claro!. Quizás lo mejor para los más nostálgicos sea esa posibilidad de arrancar software original en modo prácticamente nativo gracias al sistema operativo que incorpora.

¿Un nombre con proyección? Lo cierto es que el logo de Amiga siempre ha ido de la mano a un cierta aura de calidad y a una comunidad de usuarios fiel aunque de algún modo minoritaria a pesar de las capacidades técnicas y arquitectura eficiente más que evidentes de las máquinas Amiga. El empujo del PC terminó por hundir a un ordenador que de haber seguido su evolución natural podría haberse convertido en la actualidad en una alternativa real como ocurre con los ordenadores MAC.

Como producto estrella de Commodores USA nos encontramos el C64, una especie de "ordenador-teclado" fabricado a imagen y semejanza de su antepasado y que seguramente os costaría diferenciarlo, si es que antes no observáis todo el apartado para comprobar como el "envoltorio" está "decorado" con lectores ópticos, salidas de video, VGA y DVI, puertos USB... En resumidas cuentas, estamos ante un PC clásico disfrazado de Commodore 64 con muy buen gusto ciertamente.

Los primeros de estos modelos que se pusieron al público montaban micros Intel Core Duo, pero en la actualidad la diversidad es mayor dependiendo del modelo. Así nos encontraremos desde micros Intel Atom hasta otros Intel Core i7 en su versión Extreme. Estas potentes cabezas pensantes microperforadas, se complementan con 4 u 8 GB de memoria RAM, tecnología Wifi y Bluetooth, lectores de tarjetas multiformatos, 1 o 2 TB de disco duro... en fin, como podéis comprobar, un hardware bastante competente a la altura de muchos PCs actuales. Además Commodores USA ha puesto las miras en otro nuevo producto que seguirá la misma "línea argumental", es decir el resurgimiento de otro clásico, en este caso la línea Amiga y sus modelo 1000, 2000 y 3000.

Pero la labor de Commodore USA no se ha limitado en hacernos creer con estas carcasas que nos encontramos visualmente delante de aquellos míticos micro-ordenadores, sino que quieren hacernos sentir que estamos al mando de ellos. ¿Y cómo pretenden hacerlo? A pesar de que los primeros modelos de C64, vinieron equipados con una distribución linux Ubuntu (10.04) (a un precio, por cierto, de 595$), la empresa está invirtiendo sus esfuerzos en la creación de una distribución propia denominada Commodore OS Vision que vendrá preinstalada en los futuros modelos que salgan de la factoría. Esta distro ha sido equipada y configurada con un acento muy retro, de forma que podamos disfrutar y recordar de una forma lo más transparentemente posible de aquellos inolvidables momentos anclados en los ochenta como veremos a continuación.

¿Qué es lo que incluirá Commodore OS Vision?

Basada en Linux Mint, Commodore OS Vision es una distribución de 64 creada por la compañía Commodore USA, LLC, para uso y disfrute de todos los nostálgicos seguidores de la mítica compañía estadounidense afincada en Pensylvania. Desde el punto de vista gráfico la distribución viene compilada con un sistema de escritorio GNOME 2 inspirada mayoritariamente en los modelos C64 y Amiga.

La distribución que vendrá preinstalada en los nuevos modelos, esta cargadita de extras, en nuestro caso hablaremos sólo de unos pocos, concretamente de aquellos en los que la empresa ha puesto especial interés en recordarnos aquella época gloriosa de los 8 y 16 bits, representados en este caso con los modelos Commodore 64 y Amiga, entre los cuales podemos destacar algunos programas que seguro que os sonarán a muchos de vosotros ya que forman parte irremediable de nuestro pasado al teclado de alguna de estas máquinas:

MilkyTracker, un editor multiplataforma de código abierto para crear música entre otros, en el clásico formato MOD, tal cual lo hacíamos en aquellos años con nuestro Amiga.

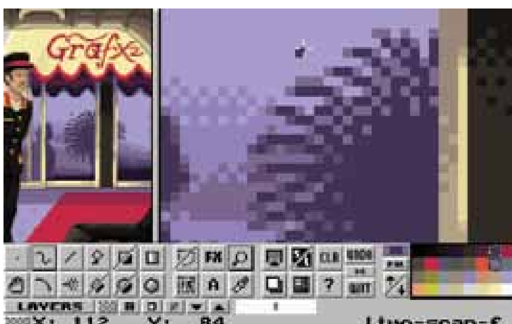
GrafX2, un software multiplataforma y gratuito, de edición de “bitmaps” inspirado en el clásico de Amiga Deluxe Pain y Brilliance. Creado especialmente para trabajar con 256 colores, inluye numerosas herramientas y efectos que lo hacen adecuado para trabajar Pixel Art.

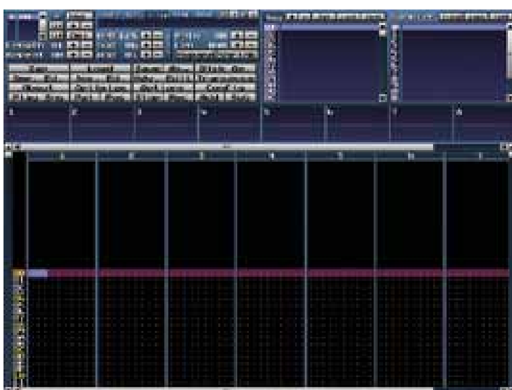
Dopus-like 2, software que emula el sistema de manejo de ficheros que por aquel entonces utilizaba el Amiga.



Commodore USA, se ha cuidado y mucho en convencer a los usuarios de Commodore OS Vision, para que tengan la sensación de estar bajo el control de aquellos clásicos Commodores, y para conseguir esto han incluido una batería completa de emuladores que permitan la ejecución de programas de 8, 16 y 32 bits de la época. Además OS Vision, incorpora la opción de poder arrancar el sistema de forma directa en modo pantalla completa emulando un sistema Commodore 64, con su correspondiente indicador (prompt) READY.
Para concluir diremos que Commodore OS Vision es una distribución pensada para los usuarios más nostálgicos de lo sistemas clásicos de Commodore, que intenta, creemos que con éxito, tocar la fibra sensible de los mismos, incluyendo toda una batería de software y emuladores que cualquiera que haya pasado por las teclas de aquel mítico ordenador agradecerá sobremanera.
Es obvio que no crea nada nuevo más allá, de la adaptación gráfica del entorno, y la integración de numerosos paquete con alto contenido retro. Pero la conjunción Hardware y Software que Commodore USA pondrá en el mercado en breve, hace de este combo un objeto de deseo para muchos de nosotros. Eso sí, para aquellos convencidos que sepan que los modelos actuales Barebones, Ultimate y Extreme del modelo C64 rondan las nada desdeñables cantidades de 349, 999 y 1499 dólares respectivamente. ¿Caro, Barato por lo ofrecen, un capricho para los más pudientes…? Juzgad por vosotros mismos.

Encontraréis más información en la web oficial de Commodore USA http://www.commodoreusa.net y en la interesante comunidad de entusiastas del los ordenadores Amiga, Commodore-Amiga: http://www.commodore-amiga.org



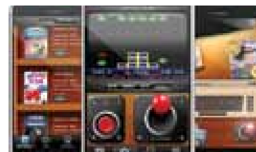






La elegante “caja negra”. Commodore USA también está trabajando en otros modelos de cajas que se asimilan a los originales “amigueros” de los años 90. Esta de aquí sería el equivalente de un Amiga 2000 (como podéis ver un poco más abajo). El mayor espacio augura configuraciones de PC bastante potentes y posibilidades de expansión.





Manomio incluye soporte iCade en su emulador de C64 para iPhone
También incluirán nuevas funciones muy interesantes, como soporte para otros dispositivos de control como iControlPad o el mando de Gametel.

¡El movimiento indie conquista Hollywood!

Indie Game: The Movie será presentada en el festival de cine de Sundance

Parece que la industria del videojuego está cambiando en varios frentes, y aparte de las grandes superproducciones que de un tiempo a esta parte copan las listas de ventas, los desarrolladores independientes van ganando mayor aceptación entre un público que busca algo de originalidad, títulos más clásicos o la satisfacción de jugar a algo que ha sido producido por un pequeño grupo de gente como antaño.
Ahora parece que llega un nuevo reconocimiento a este grupo de desarrolladores gracias a que este "docu-film" competirá en la categoría de documentales del festival de Sundance a finales de enero de 2012.

Fruto de esta tendencia es el reportaje **Indie Game: The Movie**, un documental rodado en formato cine que ha llevado a sus autores, **James Swirsky** y **Lisanne Pajot** a visitar a un buen puñado de equipos indies a lo largo de la geografía norteamericana. Gente como **Edmun McMillen** (Super Meat Boy), **Renaud Bédard** (Fez) o **Jonathan Blow** (Braid) aparecen en el documental junto a muchos otros desarrolladores quizás menos conocidos para el público en general.

Cabe recordar que los costes de producción se generaron a partir de los ahorros personales de los autores, además de una importante inyección económica recibida a través de campañas de petición online para ayudar en el proyecto. Gracias a las donaciones de miles de interesados en la película, al final James y Lisanne consiguieron superar incluso sus expectativas y conseguir unos 70.000 dólares. Además, tras ser presentado en el festival, los autores han anunciado el lanzamiento en DVD y descarga digital del documental para que todos podamos visionarlo. De momento aquí os dejamos con el trailer de lanzamiento, aunque en su web oficial encontraréis más material: http://www.indiegamethemovie.com/video ●





Creadores y protagonistas. En la foto de arriba, los directores de la película Lisanne Pajot y James Swirsky. Sobre estas líneas Tommy Refenes trabajando en Super Meat Boy.

Hyper Princess Pitch, lo último de Daniel Remar

El último proyecto de Daniel Remar (Iji) es una especie de remake de un antiguo juego de MS-DOS llamado Operation: Carnage (en palabras del propio desarrollador) y ya puede ser descargado gratuitamente desde su página web:
http://www.remar.se/daniel/pitch.php

Nosotros ya lo hemos probado y os podemos contar que es una experiencia corta pero intensa y bastante divertida. El juego de Remar se basa en los típicos "arena shooters" tipo Smash TV por ejemplo, en los que iremos avanzando habitación tras habitación eliminando a todo bicho viviente que se nos ponga delante hasta que nos encontremos frente al boss del final de nivel. En total son cuatro mundos divididos en subfases y plagados de personajes inspirados en la Navidad, como pequeños duendes y "papa noeles" (algunos incluso mecánicos), trenes de juguete que disparan, osos de peluche mecánicos, etc.

Hay multitud de items para recoger que aumentan nuestra vida o munición, tres armas diferentes, unos gráficos pixelados muy bien realizados y sencillos, y unas pantallas repletas de acción y buen hacer. También podremos escoger diferentes niveles de dificultad muy bien equilibrados, y terminar el juego supondrá abrir secretos y animarnos a terminarlo en niveles superiores para descubrir el final "bueno". La música, obra de Niklas Ström es excelente y conjuga los típicos sonidillos de 8 bits con algunos arreglos más guitarreros basados en el rock, sobre todo para los enfrentamientos con los jefes. Se puede descargar por unos 4€ en formato MP3 desde su web en Badcamp.

La última versión tiene soporte para redefinir teclas y conectar el mando de Xbox 360, así que ya sabéis, si queréis pasar un buen rato batiendo vuestro propio record una y otra vez, descargaos el juego y echaros unas partidas. ¡Genial! ●



¡Papa Noeles por todas partes! Y no parecen tener muy buenas intenciones así que más te vale espabilar y comenzar a disparar a todo lo que se mueva si no quieres que acaban contigo...

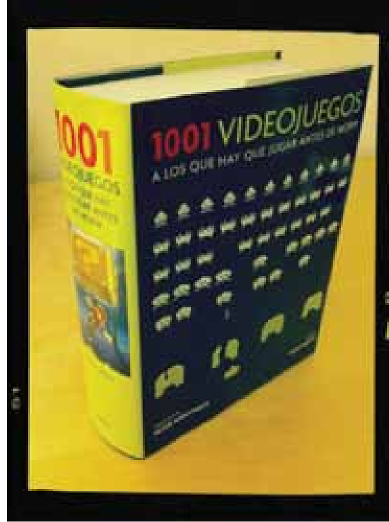


Gunpoint, con aires de James Bond...
A caballo entre el puzzle y las plataformas, nos ponemos en el pellejo de un espia por cuenta propia con unas habilidades innatas para infiltrarse en edificios de alta seguridad. Se espera su salida en marzo de 2012.



SupaBoy, la Super Nintendo portátil
Ya a la venta esta especie de "cerebro de la bestia" con forma de Game Gear. Está fabricado por Hyperkin, y su precio aproximado es de 75$ en Amazon.com.

Grijalbo pone a la venta un nuevo libro sobre videojuegos



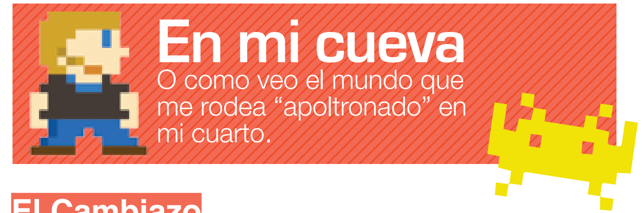
No son muchos los libros sobre videojuegos que llegan a nuestro país así que **Grijalbo** se anime a distribuir '1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir' es una buenísima noticia. Se trata de un libro escrito por **Tony Mott**, redactor jefe de la revista Edge, toda una referencia en esto de la prensa de los videojuegos y de primeras sorprende el peso y tamaño del libro (¡esto no sirve para leerlo en la cama cómodamente por las noches!). La calidad del papel, las cubiertas y la encuadernación es la esperada para el precio aproximado en el mercado, unos **35€**. La maquetación es sencilla pero funcional, y la redacción es pulcra aunque con algunos fallos en la traducción, no muy graves, que deberían corregirse en posteriores ediciones.

Para la elaboración del libro Tony se ha rodeado de una serie de periodistas del medio como (Owai Bennallack -PocketGamer-, Alec Meer -Rock, Paper, Shotgun- o Keith Suart -The Guardian-) que desde su punto de vista nos van enumerando y comentando los juegos más interesantes de la historia organizados por décadas. La introducción corre a cargo de **Peter Molyneux**, el diseñador inglés creador entre otros de juegos tan populares como Populous, Theme Park o Fable, y que en cierta forma se sincera en las líneas que dedica al trabajo de Mott y sus colaboradores al principio del libro. Al iniciar su lectura **comenzaremos en los años 70**, una de las épocas más desconocidas para la mayoría de nosotros, y en cuyas páginas leemos con entusiasmo el origen de los videojuegos, la aparición de los primeros arcade tipo **Pong**, **Boot Hill**, **Space Invaders** o **Breakout**, videojuegos educativos de gran solera como **The Oregon Trail** (y a la sazón el juego que abre el libro) títulos de acción vectoriales como el eterno **Asteroids**, etc. El paseo a través de sus páginas se hará menos árido a medida que vamos pasando generaciones y nos adentramos a los mediados de aós 80 y 90. ¿Cómo olvidarnos de nuestra primera partida con **Manic Minner, Batman, Super Mario Kart, Sonic o Final Fight**? Son experiencias que se ven reflejadas fielmente '1001 videojuegos…' y que nos retrotraen a una época en lo que todo era más sencillo. De hecho, la mejor forma de leerse este libraco es a modo de consulta. Si por ejemplo nos apetece saber algo más de los 80 podemos abrir el capítulo correspondiente y echarle una ojeada a todo lo que nos ofrece, pararnos en algún título que nos llame la atención por desconocido o por su calidad por ejemplo, y empaparnos de su comentario. Por lo general los títulos más importantes de la compilación cuentan con su correspondiente captura de imagen, a veces a doble página, otras en formato más reducido, aunque echaremos de menos que no todos los títulos referenciados vengan acompañados de su respectiva imagen. Una lástima.

También echamos de menos un mayor número de títulos nipones y por supuesto representantes del software patrio. Es verdad que aparecen algunos lanzamientos exclusivos del país del sol naciente como **Sin & Punishment** para Nintendo 64, pero hay muchos otros juegos japoneses que objetivamente son más atractivos de los referidos en el libro y que son jugables para el público occidental. También podríamos discutir el criterio de elección de uno u otro juego en detrimento de nuestros favoritos particulares, pero no deberíamos olvidar que el libro es una selección personal realizada por casi 40 amantes de los videojuegos como nosotros, con sus preferencias, géneros favoritos y prevalencia por el producto anglosajón claro.

En cualquier caso, '**1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir**' es un recorrido genial a través de la particular historia de este ocio electrónico y que nos descubrirá en ocasiones algunos títulos que desconocíamos, o que nos aportarán nuevas perspectivas en otros tantos juegos que habíamos olvidado en estos años.

Podéis obtener el libro en librerías o directamente a través de la web **Megustaleer.com** ●



El Cambiazo

Benditos sean los foros de Internet, sí. Y benditos sean aquellos compañeros anónimos que sin haberlos visto siquiera y sin pedir nada a cambio permiten compartir promociones que uno quizás no habría tenido posibilidad de conocer por sus propios medios.

Y es que hace unas semanas tuve la oportunidad de conocer la enésima oferta publicitaria de una franquicia comercial en la que afirman no ser tontos -menuda pista, ¿eh?-, y que respondía al impactante nombre de El Cambiazo. Tal nombre iba asociado a la promoción del nuevo título de Id Software, Rage.

Para los que no conocieseis dicha promo, os la explico brevemente: si entregabas cualquier juego en buen estado, podrías conseguir Rage a mitad de precio. Ni que decir tiene que la iniciativa era cuanto menos atractiva, máxime cuando se trataba de una novedad. Además, aunque no fuese una prioridad su adquisición, las virtudes gráficas del juego tan bien defendidas por sus creadores y los numerosos videos colgados en las webs especializadas invitaban a correr el riesgo. Por otro lado, siempre podrías quitarte de encima algún título-morralla de tu colección, así que no había nada que perder.

Así pues, y tras conocer la fecha de inicio de la oferta, allá que me decidí a probar fortuna, pensando en que en unas horas tendría un nuevo juego entre mis manos. Lamentablemente, nunca llueve a gusto de todos, y mi ilusión inicial se convirtió rápidamente en decepción cuando la dependienta me comunicó que habían recibido pocas copias, y que éstas estaban destinadas principalmente a los que habían reservado el juego previamente. De nada me sirvió preguntar si recibirían más en los próximos días, sobre todo porque la promoción duraba una semana y yo me desplacé el día anterior al comienzo de la misma. La respuesta fue negativa.

Posteriormente, y tras contrastar mi caso en mi foro habitual con el resto de usuarios, pude enterarme que la letra pequeña de la promoción exponía que estaba limitada a una cantidad específica de juegos a nivel nacional. Mientras me dedicaba a exponer mi situación, no dejaban de aparecer las réplicas de foreros que ya lo tenían, no sólo en ese día, sino en los siguientes. Inaudito.

Si bien es verdad que la desilusión se me pasó pronto, me fastidió sobremanera que el desplazamiento a la tienda fuese infructuoso. Afortunadamente, gracias de nuevo a los foros de Internet descubrí a los pocos días que podía conseguir el Assassin´s Creed La Hermandad nuevo y con extras por apenas 13 €.

Quien no se consuela es porque no quiere…●



Pix'n Love Rush se actualiza con nuevos contenidos
El estupendo plataformas retro incluye ahora un nuevo modo de juego y adapta la versión iPad al formato 'universal'.

Downfall

Dándole de comer de nuevo a la bestia

Pasó sin pena ni gloria por la industria del videojuego pese a que en su momento prometía convertirse en la máquina más poderosa de aquella época. Pese a su atractivo y felino nombre, la consola Jaguar no pasó de ser más un lindo gatito al que nadie quería.

Puede que la culpa fuese de su creadora ATARI, o de la nefasta campaña de promoción y marketing de la misma, o el escaso apoyo de las desarrolladoras, pero está claro que el proyecto nació sin apenas visos de éxito. Además, en una época donde las 16 bits de SEGA y Nintendo copaban el interés de los jugadores, era bastante difícil pensar que una nueva máquina pudiese cambiar de opinión a la masa. Ni siquiera aquellos impresionantes 64 bits ni la futura unidad de CD-ROM cambiarían las cosas. Además, con las respectivas sucesoras llamando a la puerta, ¿quién querría comprarse esta bestia?

Pese a este mal panorama, sorprende que en la vorágine de hoy día con los polígonos, los shaders, los sensores de movimiento o los discos azules, todavía existe gente que siente un mínimo de interés por lanzar títulos para esta defenestrada consola. Quizás sea por una simple cuestión de nostalgia, o porque lo retro está de moda, pero el caso es que después de tanto tiempo, Jaguar tiene un nuevo juego al que hincarle los dientes: **Downfall**.

Tras este curioso nombre se esconde el equipo de programación **Reboot**, y que forma parte de la comunidad de juegos y programación para ATARI Jaguar que existe en la actualidad. Como buenos amantes de la compañía y del propio sistema, se han sacado de la manga un juego bastante simplón, pero muy divertido. Consiste básicamente en hacer llevar a nuestro personaje desde la parte de arriba de la pantalla hacia abajo apoyándonos en las distintas plataformas que van apareciendo. Puesto que dicha pantalla va desplazándose rápidamente, tendremos que evitar que nos alcance al mismo tiempo que vamos evaluando nuestra caída para no precipitarnos al vacío. Como ayuda, durante el recorrido iremos consiguiendo extras en forma de puntos y algunos ítems para mejorar habilidades.

Técnicamente, el juego no distaría de ser uno de los muchos que podríamos encontrar de serie en nuestros móviles, por ejemplo. Además, los propios creadores se jactan de ello. Gráficamente no destaca ni aprovecha las posibilidades de Jaguar, si bien sus **60fps** son más que bienvenidos. Jugablemente, el juego sí que lo hace, puesto que a la sencillez de sus gráficos se le une la sencillez de su manejo. No hace falta más que moverse de derecha a izquierda y dejarse caer. Luego presionar el botón adecuado para activar la habilidad, y listo. No obstante, la excesiva fluidez del juego y la inercia del personaje pueden condenarnos más de una vez. Asimismo, su sencillez y la ausencia de mayores alicientes que el conseguir más y más puntos, puede provocar que sea fácilmente olvidable.

En definitiva, poco más puede decirse de Downfall. Es muy loable que todavía haya gente que mantenga viva la llama de aquellas consolas que no gozaron del éxito masivo, aunque el juego no sea un dechado de originalidad ni aproveche toda la potencia de la máquina. Igualmente, se agradece la posibilidad de poder disfrutar del mismo si no dispones de la máquina, puesto que también se encuentra disponible gratuitamente mediante emulador o bajo descarga.

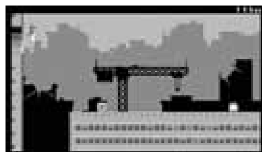


Nuevos títulos. Reboot no descansa y ya tiene en cartelera otro juego inspirada en el famoso Asteroids. Kobayashi Maru, un shooter que utiliza el engine propio bautizado como Raptor.

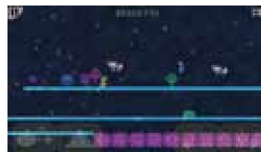




Sistema: Atari Jaguar
Publica: Reboot
Desarrolla: Reboot (descarga gratuita)
Género: Plataformas
Jugadores: 1
http://reboot.atari.org/downfall/about.html



Mr. Sid "canabaliza" el Commodore 64
En espera de que aparezca la adaptación del popular juego indie de Paulko64, buena es está primera versión para C64 de Mr. Sid. La podéis descargar desde http://noname.c64.org/csdb/release/?id=103017



Jayenkai también llevará su éxito NeonPlat Adventures a los iPhone
Aún se encuentra en un estado prematuro de desarrollo, pero pronto llegará esta especie de plataformas con desarrollo en 2D caracterizado por sus gráficos de neón.

Still Alive Wii

Probamos uno de los mejores títulos 'hombrew' para la consola de Nintendo

T4ils es el grupo de desarrolladores indie responsable de este homebrew para Wii. El juego, un **plataformas-puzzle en 2D** está inspirado en la versión flash de uno de los éxitos de la mítica Valve: '**Portal**'.

A diferencia del original de la gente de Half Life basado en magníficos escenarios 3D, **Still Alive Wii** nos presenta una serie de escenarios 2D donde tendremos que recolectar los trozos de pastel repartidos por la pantalla, antes de escapar por la correspondiente salida. Para conseguir este ojetivo, a priori escaso de originalidad, nos tendremos que ayudar de un "pistola" capaz de crear portales con los cuales teletransportaremos a nuestro personaje sorteando los diferentes obstáculos que físicamente nos separan de los trozos de pastel y de la ansiada salida.

Este remake de la versión flash de Portal, es prácticamente idéntico en cuanto a la jugabilidad, y en nuestra opinión esta versión para Wii acierta de pleno gracias al uso de **algunas características específicas de la consola** que le vienen como anillo al dedo. Nos referimos concretamente a la posibilidad de utilizar los mandos de la Wii, así, mientras que con el pequeño joystick del 'nunchuck' podemos desplazarnos horizontalmente por el escenario, además de saltar, el mando 'remote' de la Wii nos permitirá apuntar de forma precisa y muy rápida sobre las paredes del escenario para poder abrir esos necesarios portales.

A las mejoras que nos aportan la utilización de los mandos, esta versión conlleva algunos añadidos interesantes, entre los que podemos destacar la posibilidad de jugar dos amigos en modo cooperativo, en el que cada jugador podrá abrir un portal, al mismo tiempo que podrá entrar en acción en cualquier momento del juego. La descarga y posibilidad de compartir nuevos mapas con los demás, y la posibilidad de poder tomar el control cuando visualicemos las repeticiones de las partidas son también añadidos muy interesantes.

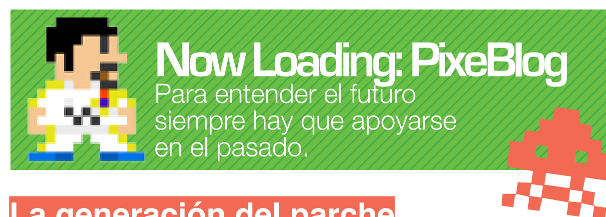
T4ils además de haber desarrollado unos años antes la correspondiente versión para Nintendo DS, ha puesto a disposición de todos los jugones una versión online gratuita programada en Javascript denominada **Still Allive JS**, y otra versión diseñada específicamente para dispositivos Android llamada **Still Alive Droid**.

Como resumen diremos, que Still Alive Wii es una opción mejorada y gratuita que nos permitirá disfrutar de la esencia en 2D de uno de los juegos más originales de Valve en nuestra Wii (y fuera de ella), y que además le añade desde el punto de vista gráfico un puntito retro muy de nuestro agrado.

Podéis descargaros el juego y probarlo en vuestra consola siempre que tengáis instalado el canal 'Homebrew Channel' desde esta dirección: http://wiibrew.org/wiki/StillAliveWii



Aparente sencillez. Puede que al principio creáis que estáis frente a un juego muy sencillo pero nada más lejos de la realidad. La mecánica tipo Portal augura unas buenas horas de diversión y roturas de coco.



La generación del parche

La presente generación de videojuegos podría simbolizarse con el icono de un gigantesco parche. No, la cosa no va de piratas.

Cuando Xbox 360 estrenó la generación en la que aún estamos inmersos, en la que posteriormente entraría la tercera iteración de la marca Playstation, pocos podríamos prever las consecuencias negativas que supondría el asentamiento definitivo de la conexión permanente a Internet en nuestra plataforma favorita de ocio electrónico.

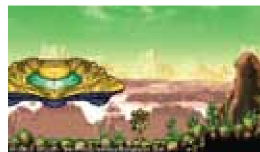
Mi opinión lleva forjada a golpe de martillo y bug durante mucho tiempo, pero sí es verdad que tengo un ejemplo muy reciente en la retina, y es el que, a la postre, me lleva a escribir sobre este espinoso tema.

Resulta que estaba prisionero en una fría región de cierto continente llamado Skyrim. Me condenaron a una muerte segura; mi cuello iba camino de ser quebrado por un implacable verdugo, cuando de pronto un dragón irrumpió en la escena y me dio la oportunidad de escapar. Cuál fue mi sorpresa al comprobar que no tenía escapatoria; barreras invisibles limitaban mi camino, y el susodicho dragón permanecía encaramado a una torre, asomado por una ventana, mirándome a los ojos impasible. Una mirada cuyo mensaje era alto y claro: "reinicia la partida, estás ante tu primer bug, el primero de muchos". Y eso que sólo llevaba cinco minutos de partida.

Resulta terriblemente preocupante que el candidato número uno a ser encumbrado por crítica y público como juego del año te ataque frontalmente a los pocos minutos de empezar con un fallo de programación; aún peor resulta que, al llevar un número determinado de horas de juego, el rendimiento de nuestra Playstation 3 decaiga hasta martirizarnos en nuestra experiencia jugable. Reconozco su grandeza, su inabarcable magnitud, pero un juego del año no debería exponer al jugador errores de esta índole.

Y yo me pregunto, ¿por qué no retrotraernos por unos instantes en la línea temporal de nuestro hobby favorito? El título de "Game Of The Year" lo acuñó la revista Electronic Gaming Monthly hace muchos años. Bien, voy a citar unos cuantos juegos que, según la prestigiosa publicación, merecieron en su correspondiente año ser galardonados con tan rimbombante título. Ghouls'n Ghosts, Strider, Sonic the Hedgehog, Street Fighter II, Super Mario 64, GoldenEye 007, Ocarina of Time… Bien, ¿imaginan ustedes que controlasen a Sir Arthur en su periplo por el clásico cementario, se enredara una pierna en una planta carnívora y tuviéramos que volver a cargar el juego? ¿Y si Ryu lanzara Ha-Do-Ken a cámara lenta en el combate final contra Bison?

La posibilidad de descargar añadidos para un juego es un ejemplo claro de arma de doble filo. Para qué testear a fondo, si el día del lanzamiento te hacemos bajar un parche de trescientos megas y todo arreglado. El parche, por desgracia, sigue tomando un tremendo protagonismo actualmente.



Disponible la demo del remake de Metroid II
DoctorM64 ha hecho pública una demo de AM2R (Another Metroid 2 Remake), esta especie de remake del Metroid II original para GameBoy: **http://metroid2remake.blogspot.com/2011/10/demo.html**



Entrevista Francisco Téllez

99redpotions entrevista al creador del popular juego indie para PC, Unepic

¿Quien es el tal Francisco Téllez? se preguntarán nuestros lectores, pues es el genio y currante detrás de Unepic, esa maravillosa aventura indie de la que estamos enamorados en 99redpotions (www.99redpotions.com), y como Francisco es un tío muy enrollado se ha animado a contestarnos unas preguntillas sobre la creación de su juego y el panorama independiente. ¡Comencemos!

Antes de nada ¿quién es Francisco Téllez? Pon en antecedentes a nuestros lectores.
Es un tío al que veo cada día en el espejo. El chaval es el típico soñador tontorrón, un 'matao' que empezó con el rollo ese de hace jueguecitos desde que tuvo un MSX. Trabajó en Ubisoft y luego se montó su empresa pensando que iba a poder hacer los juegos que quisiera... pero qué inocentón. Al final chocó con la realidad y acabó haciendo sus jueguecitos en su tiempo libre.

¿Como surgió el proyecto de Unepic?
¡Gracias al juego "Maze of Galious"! Me gustó tanto cuando era 'peque' que al final quise hacer uno que hiciera sentir una sensación parecida. El parecido a "Castlevania" es pura coincidencia. De hecho no me identifico cuando dicen que es un "Metroidvania"... me encantaría que dijesen "es un Galious moderno".

¿Cuál fue la parte más dura de desarrollar?
El sistema de iluminación me costó bastante, ya que tuve que hacer muchas pruebas y algoritmos diferentes, y luego tocó optimizar... perdí mucho tiempo en esto. Componer la música también fue complicado pues jamás había compuesto antes.



El inicio de una aventura única. Nada más ver ese castillo "rolero" surgiendo de las nubes se nos vienen muchas cosas a la cabeza, pero la principal es aquella de, "¿dónde está el dicho boton para empezar el juego de una vez!" Unepic atrapa desde la pantalla de inicio, y con ello el desarrollador ya tiene gran parte del trabajo hecho. Lo que viene a continuación es una sucesión de escenarios laberínticos, enemigos, armas y un gran sentido del humor.

¿De qué parte estás especialmente orgulloso?
Del sistema de iluminación y de *Neuron*. Son dos cosas que creo que son bastante originales y no se han visto en otros juegos. No veas como me río cada vez que veo a alguien sufriendo en el foro porque *Neuron* le ha puteado. (*NdF: Doy fe de que Neuron es un hijo de...*). También estoy especialmente orgulloso de la historia en general... un punto de vista muy diferente y un final completamente atípico.

¿El resultado final del juego es el que esperabas?, ¿qué cosas cambiaríais del juego en posteriores versiones?
En un princpio quería hacerlo *online*, para putear a los jugadores que jugaran en línea metiéndoles bichos sin avisar, activando trampas, ya sabes, lo típico para verlos sufrir un poco y reírte desde casa. Pero finalmente el juego se quedó *offline* por falta de tiempo. En posteriores versiones haría la parte *online* para aprovechar todo lo que he hecho, pero dudo que tenga tiempo.

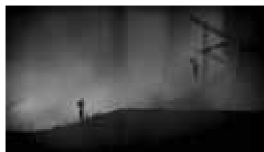
El juego esta plagado de continuos gags sobre 'frikeces' populares, desde Star Wars a Eduardo Manostijeras pasando por Starcraft. ¿Todas estas referencias delatan tus gustos y preferencias o es algo deliberado para hacer más divertido el guión?
Desde luego delatan mis gustos. Todos son referencias a pelis y juegos que me han gustado desde siempre, o que me han llamado especialmente la atención. Muchas son fáciles de pillar, pero otras no tanto: en la versión en castellano, cuando matas la primera serpiente del juego, el prota dice: "¡Toma ya! Me la he cargado". Esto es un simple parche ya que la *frikada* se encuentra en la versión en inglés, donde *Zeratul* dice "Snake?.... Snake?.... SNAKEEEE!!!" (que es lo que gritan en Solid Snake cuando muere).

El juego está teniendo un buen boca a boca, a la gente que lo prueba le está gustando. ¿A nivel de ventas esta funcionando como esperabas?, ¿mejor?, ¿peor?
A nivel de aceptación estoy flipando en colores. La respuesta que me esperaba era un "bah, un 2D, y super cutre"... pero en cambio a la gente le está encantando, incluso algunos dicen que es de los mejores juegos que han jugado recientemente. Esto no lo hubiese imaginado ni en los más optimistas de mis sueños.
En cuanto a ventas se van haciendo, pero no hay ninguna avalancha de compras. Esto me va bien porque así tengo más control sobre todo, más tiempo para resolver bugs y puedo responder a todo el mundo que me escribe o que tiene un problema. Espero tener esa avalancha de ventas si consigo publicarlo en Steam.

¿Te has planteado entonces editar el juego en alguna plataforma de descarga digital como Steam o Xbox Live?
Objetivo: ¡Steam! Tan sólo me separa un mísero trailer. Ya tengo uno pensado, y en breve me pondré a hacerlo. También será algo diferente a lo que se suele hacer... ya ves, siempre yendo a contracorriente. Sobre consolas no tengo nada pensado. Los controles son muy de PC, con muchos shortcuts, y la resolución es 1024x768, imposible para una tele de esas de tubo.

Hay usuarios algo decepcionados por no poder jugar en distribuciones Linux ¿te planteas lanzar una versión otros sistemas operativos?
Uf, por ahora no. Si consigo pasta seguramente pagaré a un amigo que tengo para que me haga el *porting*. Es uno de esos chalaos que tienen todos los SO en un solo ordenador con tropocientas particiones. Los comerciantes del juego se llaman "Ubuntu" y "Fedora" en su honor. A mí no me gusta trabajar en sistemas operativos, no es lo mío, demasiado I+D. Vaya por dios, el *linuxero* tenía que soltar el comentario.... ¡Pues sí! Uso windows, ¿qué pasa? ¿A que te meto dos 'yoyas'? :cD

¿Qué piensas de los videojuegos "indies" en general?, ¿crees que llegarán a ser parte importante de la industria o incluso una industria paralela?
Creo que es como el cine: "Hollywood" y "el cine de autor". Mientras los grandes nos regalan la vista con sus superproducciones, los indies nos regalan las sensaciones con sus geniales ideas. Por ejemplo, me he divertido mucho con Starcraft 2. Es una virguería tecnológica, pero el juego que me ha calado muy profundo es

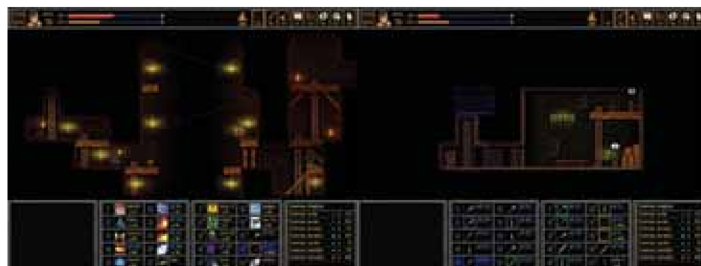


Limbo llegará hasta los ordenadores MAC antes del final de año
Para celebrar el millón de unidades vendidas entre Xbox, PlayStation y PC, los desarrolladores Playdead han decidido portarlo también para los ordenadores de Apple.



Broken Sword 5 proximamente, y en 2D
Revolution anuncia que recuperará el aspecto de dibujo animado refinado y los escenarios bidimensionales pintados para los fondos por los que son conocida esta excelente saga de aventuras gráficas.





Objetos a go-go. La cantidad de contenido que ha incluído Francisco en Unepic es francamente impresionante. Al inventario repleto de items y objetos que podemos utilizar, se le unen todas las armas (organizadas por conjuntos), los hechizos, las pócimas...

Machinarium. Es un indie increíblemente bueno. Soy programador y, al igual que Neo, en vez de ver los juegos veo numeritos y técnicas, pero Machinarium ha conseguido que mi imaginación vuele, es un derroche de fantasía que te hace sentir raro. Eso no me pasaba desde que era pequeñajo.

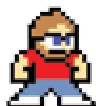
¿Que influencia ha tenido en el juego que distintos blogs como 99redpotions se hagan eco de él?. ¿Ves viable que en algún momento alguna publicación más importante le dedique unas líneas?
El juego se ha conocido principalmente gracias a los blogs y magazines indies como vosotros. Sin vosotros nadie sabría de su existencia, y tendría que irme al metro a repartir papeletas de Unepic, tipo "Eh tío, ¿te van los juegos? ten, mírate este... y si tiras la papeleta al suelo de dejo la cara hecha un mapa, que las fotocopias no me las regalan"... O al mercadillo de los sábados por la mañana.... "¡¡CHAAAACHO, AAAAY, COMPRAME E-LUNEEEEPI!!"
Meristation hizo una pequeña mención de la demo. Aunque fueron unas pocas líneas, la avalancha de gente que se bajó la demo fue espectacular. Meristation es una revista de "mainstream", no toca Indie, por lo que no creo que haga una review de Unepic. Vamos, me sorprendería (y muy gratamente) si publicase algo.

Francamente, Unepic es de los mejores juegos "indies" que he jugado nunca, pero no ha tenido la difusión de otros, de mucha peor calidad en algunos casos, que con un par de "twets" de Notch enseguida son súper conocidos, ¿qué tiene que hacer un desarrollo "anónimo" como el tuyo para llegar a una audiencia masiva?
¡Si lo supiera ahora tendría una audiencia masiva! XD
Me temo que no he dedicado aún tiempo al tema de la publicidad. Como comentaba antes, prefiero cerrar los bugs antes y dejarlo más niquelado. Supongo que como sólo hace un mes que ha salido, no se conoce aún mucho, pero poco a poco las revistas van hablando... es cuestión de tener un poco de paciencia. Por fortuna hay gente que me está ayudando desinteresadamente con el tema de la publicidad, incluso están intentando contactar con Notch para que haga algún "Tweet".
Por otra parte, el trailer que tengo pensado va a ser tan original que creo que la gente lo pasará mucho por YouTube... si me queda bien. Eso ayudará mucho.

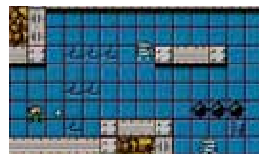
He visto Unepic pirateado, ¿no te pone de mala ostia que pudiéndolo tener desde 6,5 euros y siendo un juego prácticamente "artesanal" la gente lo piraté igualmente?
No me preocupa, toda esa gente morirá asesinada por un grupo de esqueletos liderados por una sombra oscura, y luego irán al infierno. Me escribió un ruso y me dijo "tío, me siento guay cuando pirateo juegos, estoy orgulloso de ello, pero en tu caso no lo hago, y creo que quien lo haga debería ir directamente al infierno".
La parte buena de que haya una versión pirata es que toda esa gente de otros países que no puede pagarlo pueda disfrutarlo. No estoy de acuerdo con los cambios abusivos de moneda, o con los desniveles radicales de costes de vida, y creo que todos tienen el mismo derecho a poder disfruta de Unepic. En el foro hay algunos que confiesan haberlo pirateado por no tener dinero ni tarjeta para pagar por PayPal. Lo que sí me jode es que haya gente de España que, aún ofreciéndoles un precio super asequible y sabiendo que o ha hecho un tío de por aquí, prefieran dar sus 6,5€ a una multinacional americana de hamburguesas que ayudar a un paisano a pagar más de 2 años de tiempo libre currando en un juego. ¡Incluso hay un español que se ha dedicado a crear un video de "como descargarse Unepic pirata" y lo ha publicado en Youtube! Pero bueno, por suerte hay mucha gente muy maja que ayudan... incluso uno del foro consiguió que se retirase ese vídeo.

Para ir acabando y no robarte mas tiempo, ¿por qué deberían nuestros lectores comprarse Unepic en vez de un bonito paquete de trajes para Cammy en Super Street Fighter IV?
Hombreeeee.... para empezar porque la historia y los diálogos son muy de por aquí, se sentirán identificados y soltarán alguna que otra carcajada en mitad de la noche. Además, porque lo van a disfrutar y se van a divertir, y hay experiencias únicas que se perderían. Además, siempre puedo lanzar un pack con el traje de Cammy para que los lleve el prota como ya he hecho con StarTrek o Halloween.

Muchas gracias por tu tiempo y te deseamos la mejor de las suertes con el juego.
¡Asias majo! Yo también os deseo mucha audiencia, sois unos auténticos frikazos de los indies. Querido lector, si has leído toda la entrevista te mereces un abrazo. Postea tu hazaña en el foro y te paso el código del abrazo para que te lo descargues ;c



Entrevista original publicada en ***99redpotions*** *(****www.99redpotions.com****) Muchas gracias a* ***FastETC*** *por permitirnos incluirla en RetroManiac. ¡A nosotros también nos encanta el juego!*



Battle Kid 2 para NES está ya casi terminado

Inspirado en la venerable saga Mega Man, la segunda parte de este plataformas de Sikav para la 8 bits de Nintendo aparecerá además en formato físico.

Kotai lanza el remake online del mítico cartucho para MSX Penguin Adventure

Parece que fue ayer cuando anunciábamos en RetroManiac que Kotai, el desarrollador español especializado en realizar remakes de juegos de Konami, anunciaba su intención de 'remakear' también Penguin Adventure con motivo del **25 aniversario** desde el lanzamiento original del juego. Tras los primeros pantallazos que dejaban entrever grandes simulitudes con el juego de Konami, las expectativas se situaron en todo lo alto habida cuenta del buen funcionamiento que han tenido proyectos anteriores del diseñador, como Nemesis o Castlevania Online.

Sin embargo pronto se vio que el proyecto era muy grande y que **Kotai**, y **Arilou** en los gráficos, necesitarían ayuda. Así fue como se les unió en esta particular cruzada **Gryzor87**, compositor habitual también de estas páginas y que suele colaborar con Locomalito, **Markoa** en tareas artísticas como la pantalla de título y **Toni** (Pixelsmil) colaborador de RetroManiac y gran amante de todo lo que tenga aspecto pixelado. Con el grupo ya bien afianzado **Penguin Adventure Online 25 Aniversario** cogió carrerilla como hace el bueno de Penta en el juego hasta hoy, que coincidiendo con la salida del número 5 de RetroManiac tenéis por fin el juego disponible para descarga desde su web oficial: **http://www.remakesonline.com/penguin**

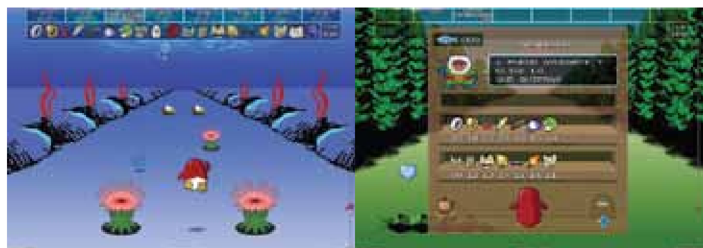
Originalmente Penguin Adventure fue un cartucho lanzado en 1986 para ordenadores MSX1. Obra de Konami, y con un incipiente Hideo Kojima trabajando por primera vez en esto del diseño de videojuegos, el juego alcanzó rápidamente la fama gracias a sus increíbles gráficos pseudo 3D, jugabilidad y horas de diversión. Es verdad que no dejaba de ser la segunda parte de Antartic Adventure, pero mejoraba tanto al primero y demostraba lo que podía dar de si el ordenador de 8 bits que muchos le siguen considerando como uno de los mejores títulos realizados nunca para MSX.

En el remake de Kotai nos encontraremos con todo prácticamente inalterado, si exceptuamos, claro está, los gráficos en alta resolución y la posibilidad de jugar online con hasta 8 'pingüinos' amigos. El resto ha sido respetado al máximo. Desde los diseños de los escenarios y niveles, hasta los ítems que recogemos, los secretos, sprites, bosses finales y por supuesto los ansiados vendedores que nos esperan con sus objetos previo pago del pescado recogido.

Además, no podemos olvidar que como de costumbre Kotai ha incluido un **editor de niveles**, para alargar la vida del juego hasta el infinito y más allá. Integrado en la misma descarga principal del juego, con este editor podréis diseñar vuestras propias fases para compartirlas con el resto del mundo en sensacionales competiciones online. Tampoco ha cambiado la forma que tiene el autor de **actualizar sus productos**



Retro y moderno. Los diseños y gráficos respetan al original de MSX, pero al mismo tiempo las posibilidades de confeccionar nuestros propios niveles y algunos detalles como la alta resolución y el juego online con hasta 8 amiguetes, le dan ese toque de actualidad que Kotai suele imprimir a sus creaciones.



automáticamente, de modo que no nos preocuparemos nunca de tener la última versión parcheada instalada, y la posibilidad de configurar nuestros ordenadores como servidores dedicados del juego, de modo que los jugadores puedan encontrarse normalmente partidas ya creadas.

En fin, como de costumbre **Penguin Adventure Online 25 Aniversario** es un gran trabajo que viene a añadirse al catálogo ya de por si más que sobresaliente de Kotai. Si queréis pasar un buen rato, conectados o no, recordando un juegazo como este, no tenéis más que pinchar en el enlace de su página web y descargaros gratuitamente el juego. ¡A disfrutar!

Concurso Emere y RetroManiac

¿Quieres ganar un cartucho F-1 World Grand Prix 2 para Nintendo 64 por la 'patilla'?

Emere, la tienda de videojuegos especialista en material retro, y **RetroManiac**, sorteamos 15 juegos originales y nuevos (aunque sin precintar) del videojuego **F-1 World Grand Prix 2** para Nintendo 64 en formato PAL. Si recordáis, el cartucho es uno de los mejores simuladores de carreras que se publicó en la época de los 32 y 64 bits gracias a su jugabilidad y gráficos notables.

Para participar y llevarte una de las unidades, sólo tienes que **hacerte seguidor de las cuentas Twitter** tanto de **Emere** (@Tiendaemere) como de **RetroManiac** (@RetroManiacMag) y escribir en vuestro 'timeline' de twitter el título del juego favorito de Nintendo 64 seguidos de lo siguiente (sin comillas): "#SorteJuegoN64 @tiendaemere @retromaniacmag". Por ejemplo, si tu juego favorito de N64 es Superman 64

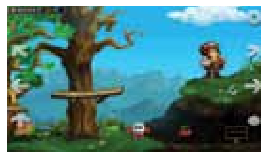




(¡esperamos que no!), tan sólo tendrías que acceder a tu twitter, y escribir en tu propio 'timeline': **"Superman 64 #SorteoJuegoN64 @tiendaemere @retromaniacmag"** (sin comillas). Sólo podéis participar una vez por usuario hasta el próximo 31 de diciembre y tener un domicilio en España para mandaros los juegos. ¡Suerte! Encontrarás más información en nuestra web: **www.retromaniac.es**



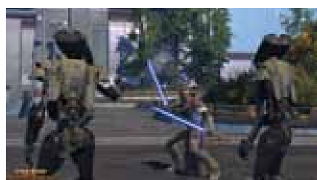
Locomalito sorprende con nuevo juego
'They came from Verminest' es el nuevo shooter del desarrollador indie español. Inspirado en clásicos como Galaga o Centipede se espera para principios de 2012 y se caracteriza por sus gráficos en escala de grises y jugabilidad tipo arcade.



Dizzy vuelve a los móviles
Codemasters rescata 'Dizzy: Prince of the YolkFolk', un clásico para Spectrum con el popular 'huevo' como protagonista, en esta especie de remake para plataformas iOS.

NO PIERDAS DE VISTA ESTOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS:

Y es que no todo iban a ser juegos retro. Todos los meses te presentaremos una lista con esos títulos más novedosos del panorama actual que podrían interesarte.

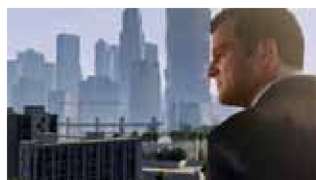


DICIEMBRE

Star Wars: The Old Republic

Lanzamiento: 20 diciembre 2011
Publica: Electronic Arts
Desarrolla: Bioware
Plataforma: PC Windows

Han pasado tres siglos desde los acontecimientos acaecidos en KOTOR y de nuevo la República se encuentra al borde del colapso. En diciembre nos meteremos de nuevo en la piel de un Jedi o un Sith, pero esta vez en el universo abierto que ofrece un MMORPG. ¿Será este por fin el juego que baje de su trono al aparentemente invencible World Of Warcraft?

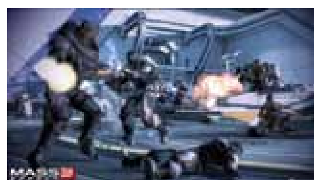


2012

Grand Theft Auto 5

Lanzamiento: 2012
Publica: Rockstar
Desarrolla: Rockstar North
Plataforma: X360, PS3, PC

En el condado de San Andreas hay una ciudad sin ley, controlada por bandas y delincuentes en la que nos tendremos que ganar el pan con el sudor de nuestra frente. Esa ciudad se llama Los Santos. Albert de Silva llegará a Los Santos dispuesto a lo que sea para ganarse la vida: participar en atracos, robar coches, conquistar mujeres… Vuelve GTA, y por lo visto en el tráiler, con los mejores gráficos jamás vistos en la saga.

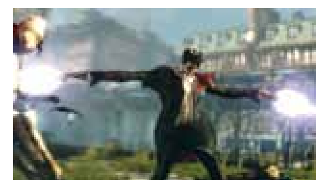


MARZO 2012

Mass Effect 3

Lanzamiento: Marzo 2012
Publica: Electronic Arts
Desarrolla: Bioware
Plataforma: X360, PS3

Con este título se pone fin a una de las mejores trilogías 'RPGeras' de la historia. Veremos de nuevo al comandante Shepard defendiendo la tierra de los Reapers. Por primera vez podremos jugar la campaña en multijugador de hasta cuatro jugadores, cada uno tomando parte en la batalla a su manera. Además, podremos importar los datos del protagonista de Mass Effect 2 para aprovechar su experiencia y seguir jugando con él.

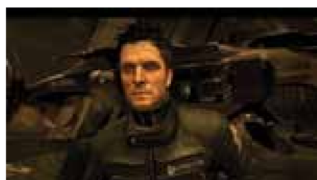


MARZO 2012

Devil May Cry

Lanzamiento: Marzo 2012
Publica: Capcom
Desarrolla: Ninja Theory
Plataforma: X360, PS3

Este titulo ha generado ríos de tinta desde que Capcom lo presentara en el Tokio Game Show del año pasado, ante todo por el nuevo aspecto de Dante, mucho más jóven, con el pelo corto y luciendo un estilo gótico nada común. Por primera vez en la saga Capcom ha decidido encargar el desarrollo del título a Ninja Theory, autores de Heavenly Sword. Esperemos que los cambios sean para bien y que el juego vuelva a lucir como antaño.



FEBRERO 2012

Syndicate

Lanzamiento: 21 febrero 2012
Publica: Electronic Arts
Desarrolla: Starbreeze Studios
Plataforma: X360, PS3

Electronic Arts abre el baúl de los recuerdos para rescatar una vieja franquicia, pasando de un juego de estrategia en tiempo real con vista isométrica a un FPS de toda la vida. Aún así, seguiremos formando parte de uno de los sindicatos que controlan el mundo en un futurible año 2069. Habrá modo historia y on-line y podremos jugar al modo cooperativo junto con tres amigos.

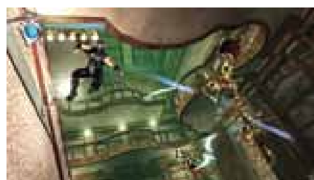


PRIMAVERA 2012

Shining Blade

Lanzamiento: Primavera 2012
Publica: Sega
Desarrolla: Sega
Plataforma: PSP

Sega retoma una de sus mas míticas sagas nacidas en su MegaDrive, después de pasar bastante desapercibida por nuestras tierras, ya que de la docena y media de juegos "Shining" comercializados hasta ahora sólo hemos podido catar unos pocos sin recurrir a la importación. Esperemos que en esta ocasión podamos disfrutar de el, ya que tiene muy buena pinta.

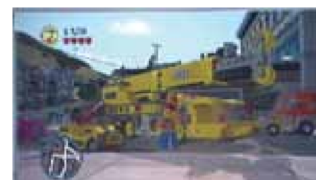


FEBRERO 2012

Ninja Gaiden 3

Lanzamiento: Febrero 2012
Publica: Tecmo
Desarrolla: Team Ninja
Plataforma: X360, PS3

Ryo Hayabusa lleva repartiendo shurikens desde finales de los 80 y aún así está más activo que nunca. Después de que Ninja Gaiden 2 triunfase en las consolas de Sony y Microsoft estaba cantado que Tecmo se pondría enseguida con un nuevo título protagonizado por el longevo ninja. En unos pocos meses podremos volver a desenvainar nuestra katana.



2012-2013

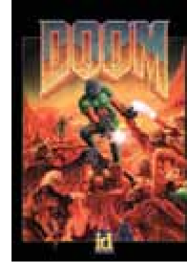
Lego City Stories

Lanzamiento: 2012-2013
Publica: Nintendo
Desarrolla: TT Fusion
Plataforma: Wii U

Si los juegos protagonizados por los personajes Lego tienen algo en común es que rebosan diversión por los cuatro costados, entonces ¿que podemos esperar de un 'sandbox' tipo Grand Theft Auto en el universo Lego? Horas y horas de misiones locas, toneladas de humor y un diseño apto para toda la familia. Lo veremos el año que viene y en exclusiva para la nueva Wii U.


97
142%
2 3 4
5 6 7
AMMO
HEALTH
ARMS

Doom



SISTEMA: PC
AÑO: 1993
GÉNERO: FPS
PROGRAMACIÓN: Id Software
PUNTUACIÓN: *****

Corría el año 1990, los amigos "John", Carmack y Romero, llevaban un par de años trabajando para Softdisk, una pequeña distribuidora de juegos shareware. Decidieron entonces que querían crear una empresa para desarrollar sus propias ideas sin depender de terceros. Nacía id Software, y tres años después ya estaban triunfando por todo el mundo con su magistral Doom.

Carmack para entonces ya había programado el motor de diferentes juegos del género, como Hovertank 3D o Wolftestein 3D, pero Doom sería el primero en disponer de un motor capaz de ofrecer diferentes alturas, generando mapas mucho más complejos. Poder jugar en red a este juego lo convertiría en un titulo indispensable para llevar instalado a las primeras 'partys' que por aquellos años empezaron a organizarse.

El guión, ideado por John Romero nos traslada a un futuro cercano, donde la humanidad ha conseguido colonizar Marte y tras un experimento fallido de la UAC (una maléfica corporación interplanetaria) se ha abierto un portal interdimensional que conduce directamente hasta el infierno. De este portal de los horrores empiezan a brotar cientos de alimañas que terminan inmediatamente con los colonos y científicos del planeta. Nuestra tarea será simple pero no fácil, escapar con vida de Marte mientras vamos aniquilando a los demonios que encontremos a nuestro paso.

Doom discurre a lo largo de tres episodios. El primero de nueve niveles y los otros dos de ocho, sin contar con que cada episodio oculta un nivel secreto al que sólo los grandes exploradores podrán acceder. Podremos elegir cinco niveles de dificultad, desde el ya mítico "soy demasiado joven para morir" hasta el endemoniado "Pesadilla". Un buen puñado de armas nos harán mas fácil la escapada, aparte de la pistola básica con la que empezamos podremos ir recogiendo motosierras, escopetas, lanzamisiles o la bestial BFG 9000, acrónimo de Big Fucking Gun, un cañón electromagnético que acabará con cualquier enemigo a nuestro alcance. En definitiva un título mítico que sentó las bases de los FPS y que perduran hasta ahora.

Un éxito sin precedentes. Se estima que en los dos años posteriores a su salida Doom fue jugado por más de 10 millones de jugadores. Todo un hito en una época en la que internet era sólo para empresas y los juegos se compraban en tiendas especializadas.



Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los meses en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este mes era:

¿Cuál fue vuestro primer ordenador o videoconsola?

Jacob dice:
Mi primera consola fue una Atari 7800
SALUDOS!

Iván Guardiola dice:
El Spectrum 128 +2. Me lo pasaba mucho mejor que en esta generación. Y aún lo juego vía emulador.

FastETC dice:
Mi primera consola fue un clon de Atari 2600 llamado Funvision. Con ella disfruté de grandes clásicos y me acuerdo que tenía un cartucho con 32 juegos que se seleccionaban con un sistema de interruptores. Muy curioso.

Ignacio Prini dice:
El primer ordenador que tuve fue un Commodore 64 que me regalaron sin esperarlo por Reyes. Pero por mis venas corrían sangre "spectrumera", por lo que al cabo de un tiempo pude tener mi ZX Spectrum, un Plus 3.

sammysanz11 dice:
Mi primer ordenador fue un Spectrum 128 +2a y recuerdo cuando me lo regaló mi padre como si fuera ayer. Lo hizo por la noche, al llegar de trabajar, y yo me quedé impresionado. No sabía casi ni lo que era, pero esa noche me costó dormir por las ganas que tenía de ver que era aquello, de probar todo lo que "eso" podría ofrecer. Fue maravilloso ir aprendiendo casi sin ayuda a cargar juegos, hasta era divertido estar aquellos eternos minutos hasta que cargaban, y trastear con el "azimut" si alguno se resistía. Escribir unas cuantas líneas de código era casi mágico y me marcó para el resto de mi vida, de hecho sigo siendo un fanático de los videojuegos y colecciono todas las consolas que me puedo permitir.



Clásica entre las clásicas La consola Atari 2600 supuso un punto de inflexión en la forma de entender el ocio electrónico doméstico. Muchos de vosotros habéis tenido la suerte de poseer la máquina original o alguno de sus numerosos clones.

Víctor dice:
Mi primera videoconsola fue una Atari 2600, y bueno, yo lo flipaba a pesar de ver amasijos de píxels en juegos más simplones que dar una patada a un bote. Y mi primer ordenador fue un PC Inves 486SX con 4mb de RAM con el que pasé horas y horas jugando al Kick Off 2 y al Italia 90 que debía estar hackeado porque España y Camerún eran las mejores selecciones.

Chris Manzo dice:
Mi primer ordenador fue un Commodore 16. Hoy tengo 40, pero cuando tenía 10 años fue la mejor compu del mundo! Tenía joystick, unidad de disco externo 512 Kb y floppy de 7 1/4" de 64 Kb En aquel entonces era WOW!

Roger Erles dice:
Mi primer ordenador fue un Commodore 64 y lo normal hubiera sido que hubiera sido un Spectrum pues por aquel entonces en clase empezábamos a trastear con él, pero un compañero tenía un ordenador que me decía: "antes de pillarte un Spectrum pásate por mi casa, que te enseño mi ordenador". Y siempre recordaré según entraba a su casa ya desde el recibidor se escuchaba la música de 'Carros de Fuego' a toda pastilla y cual fue mi sorpresa que ese sonido lo producía un pequeño ordenador con el juego 'Hypersport'. Desde aquel momento supe que ese sería mi primer ordenador. Mi primera consola podríamos decir que fue la Game&Watch de Donkey Kong, de Nintendo.

La caverna de los juegos dice:
Mi primer ordenador fue un Amstrad CPC664 que era como el CPC464 pero con unidad de disco de 3". Yo nunca tuve que tocar el control de volumen ;-D

cyber2 dice:
Bueno, pues yo nací en el '72 y mi primera videoconsola fue una Palson CX-336 de primera generación, del tipo Pong. Funcionaba con cartuchos ROM que solían llevar varios juegos, aunque salieron

Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre "Añadir puntos" y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet.
En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).



pocos a la venta. Mi favorito el de deportes, que llevaba 10 juegos.

Pocos años después, mi primer ordenador fue un MSX Toshiba HX-10. Con este aparato empecé a aprender Basic y a disfrutar de un montón de grandes títulos. Mi favorito es el 'Maze Of Galious' de Konami.

Anónimo dice:

Empecé con la recreativa de Pac-Man en el bar de mis padres. Cinco duros y unos 20 segundos de juego; apenas llegaba a alcanzar el mando. Me parecía un juego dificilísimo.

Mucho tiempo después ahorré para una Atari 2600 clónica con 96 juegos. No recuerdo el nombre, pero como dice FastETC perfectamente podría ser esa Funvision que mencionaba.

Después ya llegaron a mis manos otras consolas como la Master System, Megadrive, etc.

Sebastián Tito dice:

Mi primera experiencia con los videojuegos vino de la mano de una máquina Game&Watch y llevaba el nombre de 'Sausage'. Su dinámica era muy sencilla y se trataba de tener la destreza de ir recogiendo salchichas (o eso parecía) que iban cayendo desde la parte superior. Se trataba de un juego muy sencillo pero eficaz, ya que era extremadamente adictivo.

Más tarde, aunque posiblemente por esa época, comencé a jugar en máquinas recreativas. Normalmente aprovechaba los encargos a la tienda que me hacía mi madre para gastar 25 pesetas en la máquina de un bar cercano a mi casa. Era una recreativa en la que había que pilotar un helicóptero e ir masacrando a cualquier cosa que apareciera en pantalla. Su nombre no lo recuerdo, pero este videojuego me hacía incluso soñar por las noches...

Más o menos por la misma época, en casa de un familiar (un primo) echábamos grandes partidas a una consola (posiblemente una Atari 2600, yo era muy pequeño) que tenía dos mandos para que jugaran dos jugadores. Tenía un juego que consistía en un sucedáneo de hundir la flota. Con ese juego pasábamos largas tardes y noches jugando sin parar. ¡Qué recuerdos!

Después, en el año 88, mis padres me compraron un Spectrum 128 +2A de Amstrad. El día que llegó mi madre con la caja, completamente empaquetada (no se me olvidará nunca), era un sábado, y yo ya había comenzado las vacaciones escolares. Cuando abrí aquella caja puede ver delante de mis ojos los juegos que había estado esperando (y que ya había estado probando en casa de unos familiares). 'Phantomas', 'Camelot Warriors', 'Army Moves', 'Nonamed'... todos los juegos de Dinamic más famosos de la época, y que se presentaban en un glorioso pack. Aquel aparato cambió para siempre mi mundo. Desde entonces no he parado de comprar revistas especializadas y videojuegos de todos los estilos, además de consolas y PC´s. ¡Larga vida a los 8 bits! Un saludo a todos y todas.

Kotai dice:

Yo el primero que tuve fue un Oric-1 que mi padre le compró por 15.000 pesetas al que le cargaba el camión, que se quería comprar un ordenador mejor.

Sólo tenía un juego el 'Centipede', que la verdad es que no me gustaba nada, pero tenía un manual de Basic muy bueno, así que me dediqué a copiar los programas y trastear.

Al poco tiempo a mi primo le trajo su padre un MSX de Arabia Saudí, donde estaba construyendo un palacio. A mi hermano y a mi se nos caía la baba con el 'Hyper Rally' e 'Hyper Sports', así que le pedimos a mi padre un MSX, pero aquí en España valían casi 60.000 pesetas y a mi tío en Arabia le había costado 20.0000 pesetas, por lo que tuvimos que esperar, creo que 3 meses, hasta que volvió otra vez de Arabia, ¡con nuestro flamante MSX!



Un "extraño" en nuestro país. Hablamos del Oric que comenta Kotai en el número 3 de RetroManiac, al saber que Chema, un desarrollador español, había programado para este desconocido microordenador.

Javi dice:

Como muchos otros comencé con un Spectrum 48k, aunque traído de Inglaterra y con todos los manuales en inglés. ¡Las pasé canutas al principio! Luego vinieron otros ordenadores como un Atari ST, PC... y videoconsolas, la primera de ellas la GameBoy tocho, y un poco más tarde Super Nintendo, que nos dió tantas y tantas tardes de diversión gracias sobre todo a Street Fighter II.



Demasiado bueno. La primera versión del excelente arcade de Capcom para el mercado doméstico fue un increíble cartucho de 16 megas para Super Nintendo. Diversión sin límites.

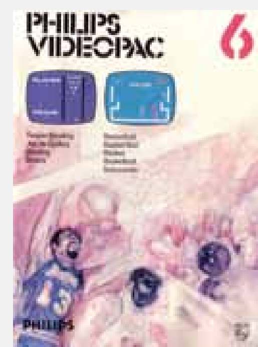
Sergio dice:

Mi primer contacto con videoconsolas fue la Atari 2600, (que aun conservo y funcionando). Juegos como el Asteroids, Missile Command o Pac Man, me hacian pasar ratos indescriptibles. Luego vino el Commodore 64 y para qué contar...

David dice:

Mi primera videoconsola fue una TableTop de Nintendo con un juego de Mario Bros (1983). Luego, en 1985 me compraron mi primer ordenador, un Amstrad CPC6128.

Nando dice:



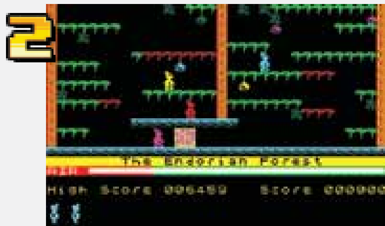
Pues uno ya peina canas y aún así recuerda su primera videoconsola como si fuese ayer: una Philips G7000. Creo que la deficición de retro le viene que ni pintada a esta videoconsola. La trajo mi padre a casa y fue mi primer contacto con los videojuegos (aún hoy funciona). Mi primer juego fueron uno de baloncesto y bolos (integrados en el mismo cartucho) y del que tenéis la portada junto a estas líneas. Y este fue el incio de una larga adicción a este mundo que aun hoy dura y que ha ido pasando por diversas etapas y plataformas... pero bueno eso es otra historia. Un saludo y muchas gracias por regalarnos vuestro blog dia a dia...

TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac!



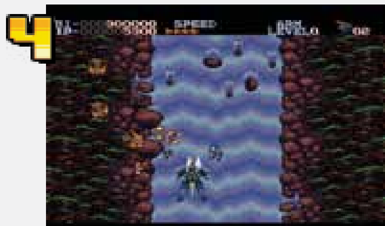
Rainbow Islands
(Amiga)



Manic Minner
(ZX Spectrum)



SD Snatcher
(MSX)



Robo Aleste
(MegaCD)



Full Throttle
(PC)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a retromaniac.magazine@gmail.com



COMO VEIS EN RETROMANIAC YA TENEMOS ALGUNOS SEGUIDORES DE RENOMBRE, Y ES QUE EL BUENO DE DARTH VADER TAMBIÉN PUJA EN EBAY PARA CONSEGUIR ESE BANGAIO DE N64 O UN RADIANT SILVERGUN CUALQUIERA CON PRECINTO A BUEN PRECIO. EL LADO OSCURO TAMBIÉN PUEDE SER OTRA COSA, ¿VERDAD? BUENO, EN REALIDAD ES FASTETC DE LA WEB 99REDPOTIONS, QUE APARECE ATAVIADO DE ESTA GUISA PARA MOSTRAR PARTE DE SU COLECCIÓN A TODOS LOS LECTORES DE RETROMANIAC. ¿EMPEZAMOS?

Me llamo FastETC y soy uno de los autores de la web sobre videojuegos **www.99redpotions.com**. Comencé en esto de los videojuegos deseando la Master System de un familiar, pero tuve que "conformarme" con una Funvision, un clon de la Atari 2600. Mis primeras partidas se repartían entre Enduro Racer y Frogger. Más adelante llegó una NES y con ella mi devoción por Nintendo. Ocarina of Time y Mario 64 son mis juegos preferidos. Colecciono desde siempre, pero hace unos años por la crisis me deshice de muchas cosas que trato de recuperar poco a poco. Aún así poseo un buen puñado de sistemas y ahora ando a la caza y captura de un MSX 2 y un Amiga 500.



Una de mis sagas favoritas es The King of Fighters, tal y como podéis ver en la fotografía de arriba. Tengo prácticamente todas las entregas repartidas en diferentes sistemas como NeoGeo CD, PlayStation 2 o Xbox 360, pero también para las consolas portátiles, como ese KOF EX 2 de GameBoy Advance, en el que los desarrolladores mejoraron el desaguisado de la primera parte, un bonito KOF 95 para GameBoy o el no menos genial KOF R-2 para la olvidada NeoGeo Pocket Color.



Aquí tenéis algunos de los juegos que poseo para NeoGeo CD y los dos modelos de la máquina. La de carga frontal, japonesa y de difusión más limitada, y la habitual con tapa. También tenéis en la imagen una edición especial de Art of Fighting 3.





Sobre estas líneas una pequeña colección de los cartuchos Sonic aparecidos en Megadrive y Master System. A la derecha una estantería con las ediciones especiales que he ido adquiriendo, aunque siempre me gusta destacar esa bonita caja dorada del Zelda para NES completo y prácticamente nuevo, con su mapa y todo.

RetroMarket

El mercadillo más “cuco” donde encontrar todas esas cosas que te vuelven loco... o loca :)

Pac-man Legacy

Precio: 15,40 $
Web: http://akihabarablues.spreadshirt.com/

Una camiseta adorable, la mires desde donde la mires. Diseñada por el gran Roswell, grafista, ilustrador y lo que se tercie de la web Akihabara Blues, en ella se mezclan sabiamente elementos de nuestro pasado más lejano en esto de los videojuegos. Ahí tenéis a Pac-Man desesperado porque los fantasmas se le escapan de las fauces gracias a su nueva habilidad adquirida tras visionar Tron Legacy tropecientas veces. Los colores de las siluetas también guardan un pequeño secretillo, y es que juntos son los tonos típicos de las bandas que identificaban al ZX Spectrum. El conjunto es original y atractivo, puedes escoger entre muchos colores de fondo, y si te la pones la gente se te quedará fijo mirando mientras marcas orgulloso músculo. ¿Qué no?







Chipbender Pin Set

Precio: 6,00 $)
Autor: FanGamer
Web: www.fangamer.net

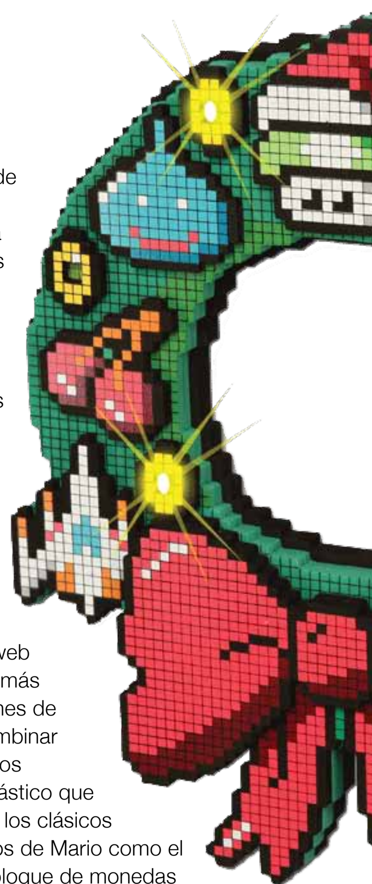
Algo más secillito ahora, unos simples “pins” cuadrados de plástico que imitan algunas de las cosas más adorables que existen sobre la faz de la Tierra. Miden unos 2,5 centímetros por cada lado y se basan realmente en el software para componer música para GameBoy “Little Sound DJ”, un tracker bastante popular entre la comunidad que realiza ‘chipsound’ con la vieja portátil de Nintendo. Aparte también podréis disfrutar de un cartucho para NES y de la propia GameBoy. ¡No me digáis que no lucirán nada en la solapa de vuestro abrigo o en la mochila! *Nota: Lo decimos en serio.*

Pipe Mug

Precio: 34,00 $
Web: www.fangamer.net

¿Harto de tomarte el café en una de esas aburridas tazas que compraste hace un tiempo? ¿Te va el mundo de Mario y su capacidad de transportarse hasta universos increíbles gracias a las tuberías? No te diremos que gracias a una de estas conseguirás ese mismo medio de transporte hacia el mundo de tus sueños, pero seguro que cada vez que te bebas tu café, infusión o colacao, una sonrisa aparecerá en tu cara. Estas tazas están fabricadas en cerámica de alta resistencia e imitan a la perfección las típicas tuberías verdes de los juegos de Mario. En la web encontraréis además diferentes opciones de compra y así combinar esta taza con unos posavasos de plástico que también imitan a los clásicos cuadros pixelados de Mario como el interrogante, el bloque de monedas o los ladrillos. También podéis pasar de utilizarla como recipiente para bebida, y usarla a modo de pequeña maceta. Seguro que se convierte en un toque de distinción para tu aburrida terraza. Lo único negativo en todo este rollo plataformero es desde luego su precio, pero en fin, ya estamos acostumbrados a que se salgan un poco de lo normal





8-Bit LED Holiday Wreath

Precio: 19,99 $
Web: www.thinkgeek.com

Ya casi estamos en Navidad, y aunque las calles lleven un tiempo medio engalanadas, las luces sean el centro de discusión política, y los centros comerciales se empeñen en que empieces a comprar a mansalva desde ya, a nosotros nadie nos va



a estropear el verdadero sentido de estas fiestas… ¡Completar nuestra colección de Famicom! En fin, como de sueños también se vive, os presentamos una de esas coronas festivas para adornar vuestras puertas durante estas señaladas fechas. Esta es otra de esas "cosas" adorables que sólo encontraréis en sitios como ThinkGeek, totalmente estrafalarias (¡hasta tiene luces led!) y que harán las delicias de los más valientes. Tiene aspecto retro gracias a su diseño pixelado y los motivos que lo adornan con ese mando tipo Super Nintendo o la nave de Galaga. Pero lo que más repelús nos da son precisamente las bombillitas y que desgraciadamente parece que el material con el que está realizado es el foam, quizás el soporte menos cálido que pueda fabricarse en este momento. Con todo no dejéis de echarle un vistazo a como quedaría esto en el rellano de vuestra casa y si os atrevéis a comprarlo no dejéis de echar algunas fotos con la cara de asombro de vuestros vecinos.

The Plumbers Wardrobe Poster

Precio: 15 €
Web: www.juegaterapia.org

A veces nos puede venir bien darle algo de "color" a nuestras oscuras habitaciones de "juego". Que ventiléis el habitáculo cada mañana para que deje de oler a tigre es algo que a fuerza de tortas a conseguido vuestra madre, pero si además quitáis todos esos pósters de Samanta Fox en bañador y lo cambiáis por algo con más gusto, seguro que ganaréis el favorcillo de alguna princesa descarriada. Y nada mejor que un póster como el que os presentamos. No es demasiado grande, unos 60 centímetros de ancho y 46 de alto, pero de seguro que quedara francamente bien encima del flamante LED que tienes para echar tus partidas.





Nuestros favoritos

A continuación te presentamos los favoritos de los redactores de RetroManiac. Piénsatelo bien antes de comprarte cualquiera de estos objetos, ¡estamos muy locos! Además, para facilitarte la vida en este mundo de compras impulsivas y tarjetas de crédito echando humo, te hemos dividido las compras por categoría:

Libros

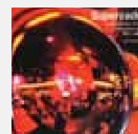
1001 Videojuegos a los que hay que jugar...
Precio: 35 € **Edita:** Grijalbo
Autor: Tony Mott
Web: www.megustaleer.com



Masters of Doom
Precio: Varios
Autor: David Kushner
Web: www.amazon.com



Supercade: 1971-1984
Precio: Varios
Autor: Van Burnham
Web: www.amazon.com



Camisetas

Juegaterapia
Precio: 27 €
Fabricante: Juegaterapia
Web: www.juegaterapia.org



BFG 9000
Precio: 19 €
Fabricante: Retro GT
Web: www.retrogt.com



Varios

Retro NES USB Controller
Precio: 29,90 $
Fabricante: ThinkGeek
Web: www.thinkgeek.com
Os hablamos de este mando en el último número de RetroManiac, pero es que creemos que nos hemos enamorado de su tacto y facilidad de conexión. ¡Nos encanta!



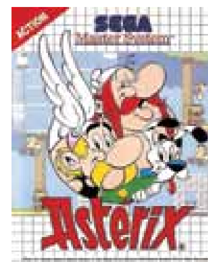

×01
LIFE
×11
0016





Sorpresa. Pese a tener una competencia feroz en el género de las plataformas, Astérix será recordado por ser uno de los mejores juegos aparecidos en la mediana de SEGA. Su adquisición por parte de los usuarios se antojaba entonces imprescindible.

Astérix



SISTEMA: Master System
AÑO: 1991
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: *****

Aunque en 1991 el género de las plataformas en Master System estaba representado principalmente por Alex Kidd, Mickey Mouse y por el recién llegado Sonic, la nueva mascota de SEGA, la compañía japonesa decidió ampliar el catálogo del género con otro título en exclusiva para los 8 bits.

Utilizando como licencia la obra de Goscinny y Uderzo, Astérix se convirtió rápidamente en un imprescindible dentro de los juegos de plataformas bidimensionales con scroll horizontal.

La historia era bastante genérica, y sin seguir ningún patrón impuesto en los cómics. En este caso, y por orden de Julio César, los romanos deciden secuestrar al druida Panoramix como venganza, por lo que nuestros héroes deberán traerlo de vuelta a la aldea.

El juego constaba de ocho fases ambientadas en lugares tales como bosques, cuevas, montañas heladas, Egipto o la propia Roma. El desarrollo de las mismas quedaba supeditado a la elección del personaje a utilizar, puesto que al ser dos personajes diferentes, las habilidades también lo eran y con ello el diseño de los niveles y sus obstáculos. Así, mientras que Astérix destacaba por su agilidad y por el uso del puño para acabar con los enemigos, Obélix, pese a su lentitud, podía acabar con ellos con el puño y también romper muros con éste, la cabeza o incluso el trasero. Por otro lado, el uso de diferentes pociones permitía poder abordar mejor el cumplimiento de los niveles. También destacaba la presencia de numerosas fases secretas, así como una fase especial con Ideáfix como personaje estrella.

Técnicamente, el juego ofrecía un nivel muy similar a los juegos más punteros de la época, con unos gráficos coloristas y bien detallados, y unos diseños de personajes y enemigos muy fieles a los cómics. A nivel jugable, el título no presentaba apenas fisuras. El control simple, y la dificultad para superar las distintas fases no era muy elevada, por lo que era un título asequible y divertido. La posibilidad de poder jugar dos personas le hacía ganar varios enteros, si bien el cumplimiento de los niveles tenía que realizarse de modo alterno, al estilo Mario.

El buen sabor de boca que dejó el título presagiaba una continuación que no llegó nunca. Posteriormente aparecerían otros dos títulos sobre la franquicia, pero con diferente concepción y sin igualar la frescura y el encanto del debut.

ESPECIAL RetroManiac

Monkey Island
Edición Especial Colección

Diversión asegurada y por partida doble



En esta colección tenemos dos de las mejores aventuras graficas que han pasado por un Ordenador. Directamente desde los años 90 hasta nuestros PC de hoy en día, pasando por un maquillado gráfico y sonoro para adaptarlo un poco más a nuestra época. Para los más puristas y que no les guste el nuevo apartado gráfico, (que los hay) en cualquier momento podemos volver al origen de estos juegos, pulsando un solo botón y en tiempo real. Eso sí, deberás dominar la lengua de Shakespeare, ya que las versiones originales no han sido ni dobladas, ni traducidas al castellano. Una pena.

Sistema: PC DVD ROM | **Publica:** LucasArts | **Desarrolla:** LucasArts | **Lanzamiento:** 09/09/2011 | **Género:** Aventura gráfica | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 14,95 / 29.95 €



Monkey Island es un saga que todo buen amante de los videojuegos debería haber jugado por lo menos una vez en la vida. Son de esos juegos que deberían estar en las futuras clases de historia de los videojuegos, por lo influyentes que fueron en su género y en su época, en concreto en los años 90. Son una demostración de cómo hacer un buen videojuego y revolucionar un género en la época de mayor esplendor de las Aventuras Gráficas.

Hace un tiempo se volvió a lanzar los dos primeros episodios de la saga – seguramente que continúen con la tercera parte – con un apartado grafico renovado y en formato descargable. Cada uno por separado y con una distancia de uno a otro, de un año aproximadamente. En un principio se lanzaron para PC y consolas de sobremesa, pero más tarde los hemos podido disfrutar en dispositivos de Apple, como iPhone, iPad e iPod Touch.

Los dos juegos han tenido una gran acogida por parte de los amantes de las aventuras graficas y un resultado final muy bueno. Poseía un renovado apartado gráfico, más acorde a la época actual, aunque sin dejar atrás el gustillo retro de las versiones originales. También se sustituyó el sistema de verbos, con el que se manejaba los juegos anteriores, por uno más actual como es el 'point and click', el sistema usado hoy en día en casi la totalidad de las aventuras gráficas. Además teníamos la posibilidad de elegir las versiones antiguas para jugar – aunque en versión original, tantos







textos y voces – pudiendo acceder a ellas en cualquier momento del juego. Tan sólo pulsando una tecla el juego se transformaba en la versión original y viceversa. Con ello podíamos disfrutar del juego de forma que quisiéramos, además de poder ver el salto gráfico y jugable que tenía el remake del juego. Sin duda una buena forma de disfrutar de esta remozada versión.

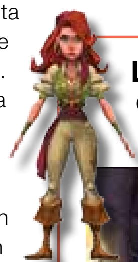
Ahora volvemos a hablar de los dos primeros episodios de Monkey Island, gracias a que se han lanzado de forma conjunta, esta vez en formato físico y con algunos jugosos extras, que seguro que gustarán a los fans de la saga Monkey Island. Este recopilatorio se ha lanzado tanto para PC, como para Xbox 360 y PS3. Podemos disfrutar de los dos remakes y en un solo disco DVD o Blu-Ray en el caso de PS3. El nuevo contenido del juego se limita a un novedoso menú principal, desde donde podremos lanzar cada uno de los episodios. También podemos escuchar la banda sonora del juego, que ha sido remasterizada para la ocasión, ver arte de los dos episodios,como diseños de personajes y pantallas, algunos inéditos hasta la fecha. Y por último, también podremos ver bocetos, diseños y un resumen de la historia, de lo que iba a ser una película de animación de Monkey Island, que al final – por desgracia - no llegó a buen puerto. En el apartado jugable se ha mejorado el control, agregando un control directo del personaje – dirigido a las consolas – una opción para resaltar los objetos con los que podemos interactuar en cada escenario, que servirá de ayuda para los que se pierdan y no sepan que hacer y un visor de gráficos en desarrollo. Todos estos añadidos sólo son para el segundo episodio de Monkey Island, cosa inexplicable y que no se entiende que hayan hecho lo mismo con la primera aventura.

Si aún no has jugado a estas aventuras graficas, ya sea en forma de remake o las versiones originales, esta es una oportunidad que no debes dejar escapar. Por un precio reducido, unos 30 € para las versiones de consola y 15 € para la versión de PC, te llevarás a casa dos de las mejores aventuras graficas de todos los tiempos. Si hay que sacar algún punto negativo a esta nueva edición, sería el hecho de que las títulos originales sólo se puedan disfrutar en versión original, textos y doblaje, cosa que podía haber resuelto en este tiempo extra, y que sólo se tenga acceso a la banda sonora por medio del menú principal del juego. Había estado bien que viniera en un CD a parte o en formato digital, para poder disfrutar de ella en cualquier sitio o en nuestros dispositivos MP3.

Todo buen amante de las aventuras gráficas y más de la saga Monkey Island, debería incluir este recopilatorio en su colección. Además viene cargado de jugosos extras, que seguro contentarán a muchos fans de la saga. Un imprescindible.

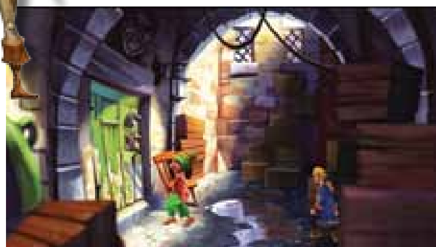
5/5

Mucho y buen humor, en dos de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos.

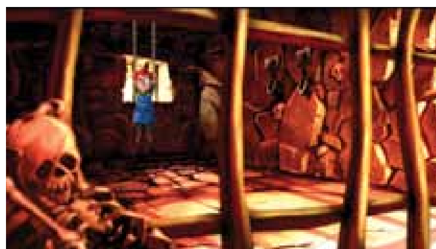


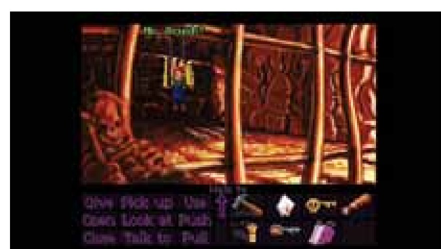
La diferencia está en el pixel

Como podéis apreciar en las capturas de más abajo, las nuevas versiones han sido remasterizadas respetando completamente los juegos originales:





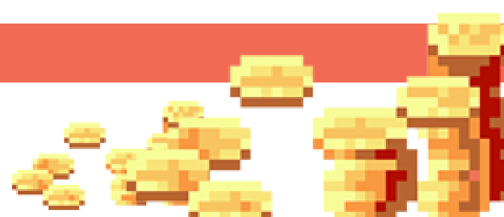




Dos aventuras míticas. Recuperar las dos primeras entregas de Monkey Island es todo un acierto, y si además tenemos en cuenta el excelente trabajo realizado para las ediciones especiales, mejor que mejor, ¿verdad?





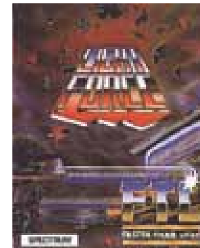



HI :



Machacando el joystick... Los cinco niveles del juego no daban para muchas horas de juego, pero al menos la dificultad era media-alta a partir del segundo nivel. En la tercera fase lo pasarás bastante mal, siendo seguramente la más difícil de todo el juego.

Light Force



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1986
GÉNERO: Shooter
PROGRAMACIÓN: Faster Than Light
PUNTUACIÓN: ****

Un ZX Spectrum de 48k no era la máquina más obvia para correr un matamarcianos con scroll, y salvo escasas excepciones (esa conversión de R-Type), el género la verdad no se prodigó en exceso en la máquina de Sir Clive. Por eso nos encantaba tanto este Light Force...

Concebido como un shooter a la vieja usanza, de scroll vertical y escenarios temáticos bien diferenciados los unos de los otros según el nivel en que nos encontrábamos, Lightforce es un mata mata muy competente que ofrece diversión y acción frenética de cabo a rabo. Quizás a mediados de los 80 no sorprendiera en exceso, dado que el género ya había evolucionado exponencialmente gracias a los esfuerzos de Konami e Irem con dos de sus franquicias más importantes, pero lo cierto es que los amarillentos escenarios en nuestro televisor de Lightforce eran más que suficientes para pasarlo pipa machacando el botón del joystick.

La historia no dejaba de ser el típico estereotipo del piloto espacial con la misión suicida de salvar a la humanidad de su trágico destino. Tendremos que salvar al sistema Regulus de la invasión alienígena y para ello nada mejor que reventar toda su flota espacial gracias al poder armamentístico de nuestra nave. Tampoco es que nuestras armas dieran mucho miedo. En una época en la que los típicos "power ups" estaban a la orden del día, y el más pintado deseaba encontrarse con alguna de aquellas famosas cápsulas de mejora deambulando por el espacio, Light Force era sencilla y llanamente un juego de disparos, ni mejoras, ni objetos para recoger, ni nuevos ítems ni nada, sólo nosotros contra los alienígenas. Lo que en un principio pudiera parecer un paso atrás con respecto a lo que ya conocíamos de otras producciones, se convierte realmente en su mejor baza. Es un título muy sencillo de jugar (que no es lo mismo que fácil de acabar), donde sólo tendremos que preocuparnos de manjear nuestra nave en las tìpicas ocho direcciones y disparar a todo bicho viviente. La simpleza de su mecánica, junto a los escenarios y gráficos notables, redondean un conjunto sobre el que sobresale sin ninguna duda la diversión y su altísima jugabilidad. Lo mejor es precisamente que nos ponemos a sus mandos, acaban con todas nuestras vidas y volvemos a por más inmediatamente, poco importa su escaso número de niveles, o el desarrollo simplón, esto es un videojuego puro que hizo las delicias de muchos amantes de los shooters allá por los 80. Genial.



Super Mario Kart

Diversión sin límites. Toda saga tiene un inicio y Mario Kart tuvo el suyo, pero no un inicio cualquiera, porque el juego de Super Nintendo desbordaba tanta diversión, que hasta hoy en día es una opción muy destacable para jugar con un amigo.







SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1992
GÉNERO: Carreras
PROGRAMACIÓN: Nintendo
PUNTUACIÓN: *****

Super Mario Kart para el cerebro de la bestia, fue el inicio de una de las sagas de conducción más divertidas de la historia de los videojuegos y ejemplo para muchos otros títulos que han intentado imitarlo, pero sin obtener el mismo éxito.

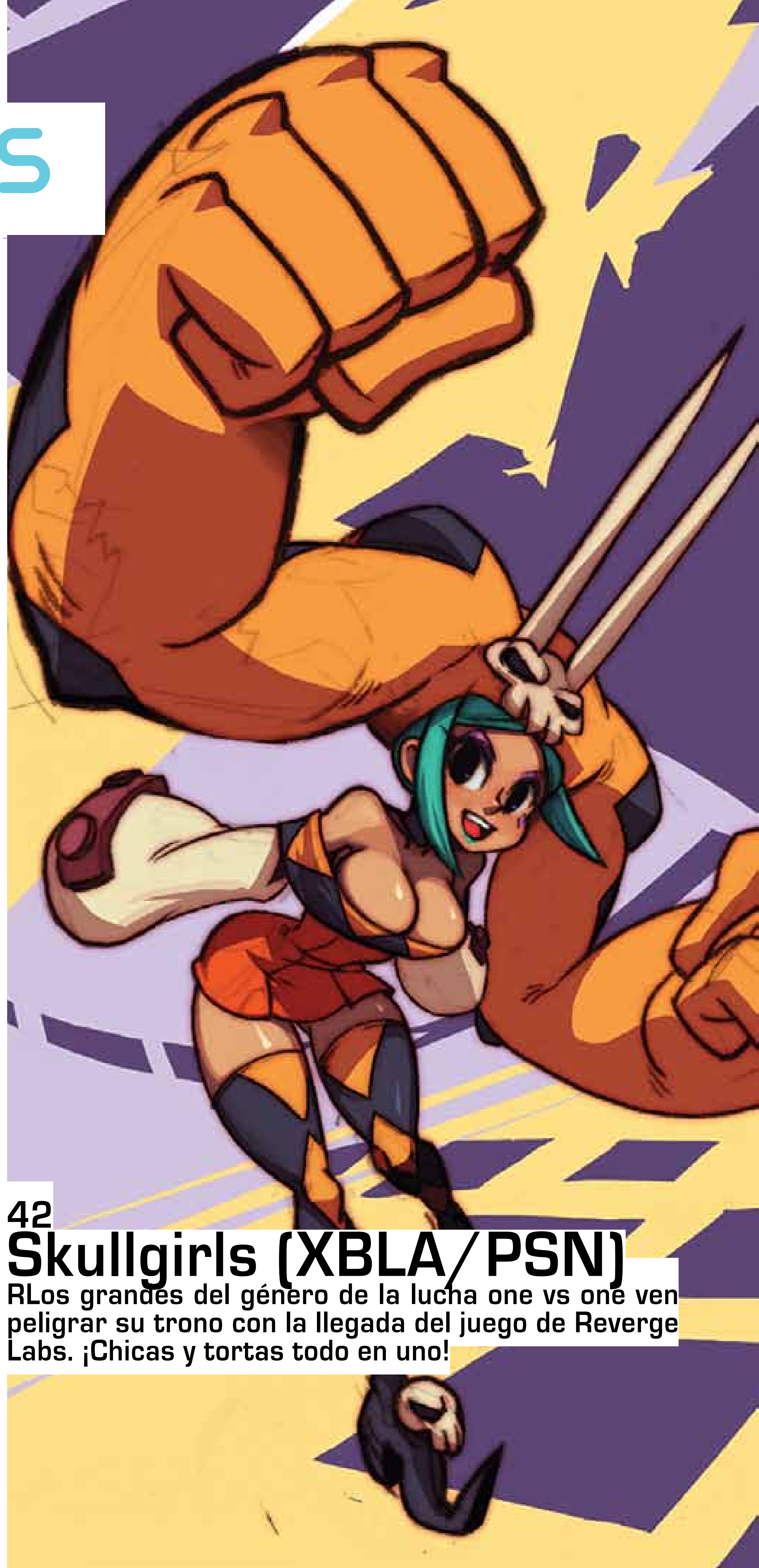
El juego se lanzó en 1992 y un año más tarde llegó a Europa. Tengo un recuerdo muy bueno de él, sobre todo de cuando compartía las carreras junto a un segundo jugador ya que el pique estaba asegurado. Era mi cartucho predilecto cuando tenía que compartir la consola con alguien y al que siempre recurría. La saga Mario Kart creó un subgénero dentro de los juegos de carreras, con el uso de los objetos que podíamos ir recogiendo, que hoy en día nadie ha conseguido mejorar y no será porque no lo hayan intentado. La propia SEGA intento hacerse un hueco en el mercado, por aquella época, lanzando un juego similar con sus personajes de la saga Sonic, pero no poseía ni de lejos la misma calidad.Tener una Super Nintendo sin un Super Mario Kart que echarle a la ranura de los cartuchos es todo un pecado. Los 4 megabits de Nintendo se han convertido por mérito propio en uno de los mejores títulos del catálogo de las 16 bits.

Nunca sabías como iban a terminar las carreras, ya que si bien podíamos ir los primeros durante las primeras vueltas, todo podía irse al garete en la última curva, ya que el juego se valía de las dichosas trampas, que tanto podíamos ver por aquella época y la máquina hacía uso de ellas para que el juego fuera más equilibrado. También se hacía un uso exhaustivo del modo 7, algo que por aquel entonces solo se podía ver en la Super Nintendo y de lo que la compañía presumía.

Algunos de los circuitos de este primer Mario Kart, los podemos encontrar en otros juegos de la saga que han ido apareciendo a lo largo del tiempo, y hoy en día la saga aún perdura y es uno de los juegos insignia de Nintendo, que ha visto su séptimo entrega en Nintendo 3Ds. Creo que ni la propia Nintendo se imaginaba el éxito de Mario montado sobre un kart.

Un juego que no le ha sentado mal el paso de los años y el cual hoy en día, es capaz de proporcionarnos toda la diversión necesaria en un videojuego. Totalmente recomendable y ahora os dejo, que me voy echar unas carreras...

PREVIEWS



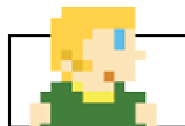




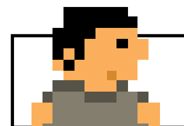




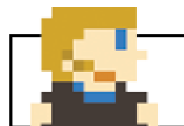
RETRO MANIAC



DAVID
Jugando ahora:
The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)
Juego favorito:
Super Probotector (SNES)



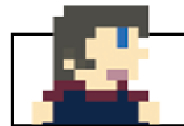
SERGIO
Jugando ahora:
Metal Gear Solid (PC)
Juego favorito:
Super Mario Kart (SNES)



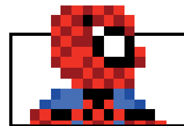
AGUSTÍN
Jugando ahora:
Assassin's Creed: La Hermandad (X360)
Juego favorito:
Fallout 3 (X360)



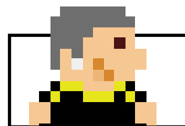
ANTXIKO
Jugando ahora:
Infinity Blade 2 (iPhone)
Juego favorito:
Road Fighter (NES)



JUANMA
Jugando ahora:
Regreso al Futuro Episodio 1 (PC)
Juego favorito:
Super Mario World (SNES)



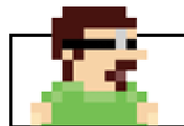
SPIDEY
Jugando ahora:
Batman Arkham City (Xbox 360)
Juego favorito:
Salamander (MSX)



ZED
Jugando ahora:
Super Mario Galaxy 2 (Wii)
Juego favorito:
Zelda A Link To The Past (SNES)



TIEX
Jugando ahora:
Child of Eden (Xbox 360)
Juego favorito:
Shenmue (Dreamcast)



J.M. ASENSIO
Jugando ahora:
Super Mario Kart (N64)
Juego favorito:
Batman (MSX)

RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog **http://www.retromaniac.es**. También nos puedes encontrar en ISSUU y BUBOK.

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, maquetación, diseño y redacción: David
Redacción, sistemas: Sergio
Redacción: Agustín, Antxiko, Juanma, Spidey, Zed, Tiex, J. M. Asensio
Colaboran: Toni (Pixels Mil), Francisco Romero, Pedja (El PixeBlog de Pedja)

ISSN 2171-9969



LA AMENAZA AL TRONO DE LOS GRANDES

Skullgirls



detalles

sistema: XBLA, PSN
origen: Estados Unidos
publica: Autumn Games
desarrolla: Reverge Labs
lanzamiento: Principios 2012
género: Lucha
jugadores: 1-2

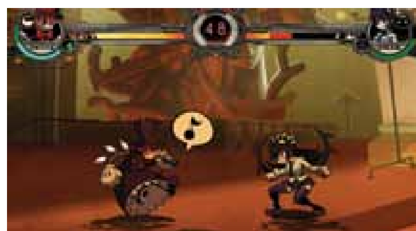
En muchos lugares del mundo se celebran auténticos torneos de videojuegos con los habituales 'one vs one' como protagonistas. Quizás en nuestro país no tengan tanta repercusión, pero gente como Mike Zaimont y Alex Ahad se lo toman muy en serio desde luego, y fruto de este entusiasmo es su próximo proyecto: Skullgirls, ¿el juego de lucha 2D definitivo?

Imaginaos a un tipo experto en este tipo de torneos, que se conoce al dedillo todos los secretos, movimientos y técnicas habidas y por haber de los títulos de lucha. Auténtico ídolo gracias a sus habilidades a los mandos de Ryu, Lobezno, Kyo Kusanagi y un gurú en esto de sacarle fallos a las mecánicas y desiquilibrios de los juegos, Mike (Z) Zaimont, jefe de proyecto en la actualidad de Reverge Labs, llevaba un tiempo dándole vueltas al engine perfecto para este tipo de juego. Un motor que no permitiera desequilibrios entre personajes (el verdadero talón de Aquiles en estos juegos), que fuera fluido, tenaz y atractivo visualmente, pero que además satisfaciera las pretensiones de los expertos en esto de darse mamporros sin dejar de lado a los jugones casuales que sólo quieren propinar un par de tortas sin mayores preocupaciones. Durante años Mike fue sentando las bases de lo que quería, programando rutinas, comparando con los otros juegos que aparecían en el mercado, puliendo fallos, hast que se encontró con Alex Ahad, momento justo en el que el proyecto tomaría forma. Alex no tiene un pasado lúdico tan espectacular como su compañero de fatigas, pero gracias a su trabajo y pasado en ilustraciones para UDON el universo de Skullgirls parece ser de lo más ricos y completos que existen en los videojuegos, de hecho, Mike se preguntaba en un principio si los personajes, el mundo imaginado por Ahad y toda la historia que los rodea no era realmente para construir un RPG. Se equivocaba, la idea de Ahad también pasaba por un juego de lucha.

Así que la combinación ya estaba servida. En 2009 comenzaban las labores de preproducción, y en otoño de 2010 ya empezaron a verse las primeras informaciones y pantallas del juego. Por un lado un diseñador-programador de videojuegos experto en juegos de lucha, y por el otro un diseñador-artista que ya tenía planteado ese universo sabroso de personajes y situaciones del que hablábamos. El triángulo se cierra gracias a la inclusión de Richard Wyckoff y Emil Dotchevski, los fundadores de Reverge Labs y encargados a la sazón de proporcionar el equipo técnico necesario a nuestros dos protagonistas para la realización del juego en XBLA y PSN.

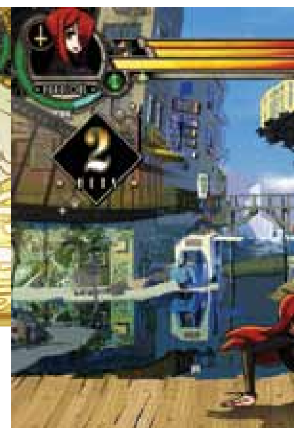
Gráficamente delicioso

Si por algo suelen atraer los juegos de lucha bidimensionales es por sus gráficos. Tradicionalmente es un género superviviente de la época de los salones recreativos, en los que las máquinas compartían espacios reducidos donde sobresalir sobre los demás era cuanto menos complicado. Los gráficos (y el nombre claro), siempre fueron la mejor baza para atraer a los jugadores, y en este sentido Skullgrils no parece que vaya a defraudar. Sus ocho personajes (se habla de descargas adicionales para más adelante), guardan ciertos parecidos con diseños de juegos de otras sagas, sobre









El objeto del deseo. La historia nos sitúa en el lejano mundo de Caopy, donde lucharemos para hacernos con el control de un objeto que permite hacer realidad nuestros deseos a cambio de un precio muy alto.



Una delicia también para tus oídos. La música del juego correrá a cargo de Michiru Yamane, una compositora que trabaja en Konami y más conocida por su implicación en juegos como Twinbee, Hard Corps o la saga Castlevania.





Todo "controlado" también en el online. Skullgirls hace uso del famoso GGPO (Good Game, Peace Out) para las partidas multijugador online. El sistema, ideado por Tony Cannon, permite que nos olvidemos del tan temido lag en las partidas en red y que pueden destrozar la experiencia de un juego de lucha como este. Ya ha sido utilizado por Capcom o SNK en diferentes juegos disponibles en las plataformas de descarga digital como KOF o Street Fighter.



todo Darkstalkers de Capcom, pero poseen una marcada personalidad y están repletos de detalles. Los artistas los han dibujado a mano, rehechos en alta resolución y dotado de un número de cuadros para la animación sencillamente insultante. El motor gráfico del juego además juega con los diferentes planos de scroll, los efectos desenfocados y, sobre todo, una luz dinámica que incide de forma muy realista sobre los personajes para dotar al juego de una mayor sensación de profundidad e inmersión. El trabajo es sencillamente increíble a pesar de que aún no hemos visto ni todos los escenarios (cambiantes día-noche), ni se han desvelado todos los personajes y sus habilidades. Parece que Skullgirls todavía guarda bastantes secretillos…

En cuanto a la mecánica y desarrollo del juego, a Mike se le ha gastado ya la saliva argumentando que pretenden conseguir un título que guste a todo el mundo, desde al acérrimo seguidor de los torneos de juegos de lucha, hasta a los dos amigos que sólo quieren echarse unos "rounds" tranquilamente en el salón de casa o vía Internet. Y para ello el equipo de desarrollo se está esforzando en pulir todos los detalles de la jugabilidad, haciendo especial hincapié en el equilibrio de los personajes y en la inclusión, por ejemplo, de un sistema que impide la realización de combos hasta el infinito, evitando así tácticas abusivas y obligando a los jugadores a variar sus ataques. Según prometen la IA de los personajes controlados por la CPU estará muy trabajada y aprenderá a medida que lo haga el jugador. Además incorporará un extenso y completo tutorial para los más neófitos o los que quieran sacarle todo el partido al juego. No podíamos olvidarnos tampoco de la inclusión de una característica totalmente nueva, los denominados 'asistentes programados', una forma de definir una combinación de ataque desde un menú especial. Todo esto nos hace pensar que encontraremos en Skullgirls un contendiente a la altura de los "grandes" en este género. Capcom, SNK Playmore y Arc System Works deberían preocuparse, el juego de Reverge Studios tiene toda la pinta de convertirse en una magnífica opción para todos los seguidores del género. Sus gráficos, jugabilidad trabajada, equilibrado de personajes, sistemas de detección de combos, y esa larga retahíla que ya comprobaremos que tal funcionan, podrían revolucionar el panorama actual. Aún hay que esperar un poco, ya que después de varios retrasos (se esperaba para este verano), no será hasta principios de 2012 cuando disfrutemos de Skullgirls.



EL VIEJO INDY VUELVE A LAS ANDADAS

Raiders of the Lost Ark

detalles

sistema: PC
origen: España
publica: Teckel Studios
desarrolla: Teckel Studios
lanzamiento: Por determinar
género: Aventura Gráfica
jugadores: 1





Uba prueba de fuego. La demostración jugable disponible nos permite disfrutar de unos primeros puzzles inspirados que nos recordarán a otras aventuras clásicas. Podéis descargarla gratis desde la web oficial: www.teckelstudios.es

Si pensábais que Indiana Jones no volvería a "usar-látigo-con" esta noticia os alegrará el día. Teckel Studios está desarrollando la aventura gráfica de su primera película, "En Busca del Arca Perdida", inspirándose claramente en el célebre "Indiana Jones and the Fate of Atlantis".



Como podéis comprobar en las imágenes, este proyecto parece material desclasificado de Lucasarts, pero en realidad es obra de dos fans españoles: Luis Angel Aleixandre y Víctor Manuel García, fieles seguidores del personaje y del género que mejor lo trató en el videojuego.

Lo mejor de todo, aparte de ser un producto nacional, es que esta aventura gráfica no se va a quedar en el limbo como muchas otras que arrancaron hace años con el mismo propósito de rendir homenaje a la época del SCUMM, sino que progresa adecuadamente y de hecho ya está disponible una demo en la que puede jugarse parte del prólogo de la película.

La primera impresión es muy positiva en el apartado gráfico y de animación. Se reconocen los lugares de la escena inicial en "América del Sur, 1936" y el juego sigue su esquema narrativo, hasta el punto de que las conversaciones de los personajes incluyen los mismos diálogos de la película. Hay algún que otro puzle sencillo y, a falta de convertir la banda sonora original a MIDI, los autores han tenido el detalle de incluir fragmentos de los temas iniciales que acompañan a Indy en su periplo por la jungla y más tarde en el templo del ídolo, adecuándolos a la interacción del juego como hacía el sistema iMuse.

En este mismo número de RetroManiac entrevistamos a Luis Angel y Víctor Manuel para saber más acerca de ellos y de su magnífico trabajo. ¡De momento disfrutad de la demo!







¿UN MURAMASA PARA XBOX LIVE ARCADE?

Dust: An Elysian Tale



detalles

sistema:
XBLA
origen:
Estados Unidos
publica:
Microsoft
desarrolla:
Humble Hearts
lanzamiento:
Finales 2011
género:
Action RPG
jugadores:
1



Gráficos preciosos. Sólo con echar un vistazo a estas pantallas, podréis observar el excelente trabajo que se está realizando con los diseños de personajes y escenarios. ¡De película!

El Dream Build Play es un concurso anual para desarrolladores amateurs en el que el premio, aparte de una cantidad en metálico, consiste en ver publicado el proyecto presentado al concurso en Xbox Live Arcade.

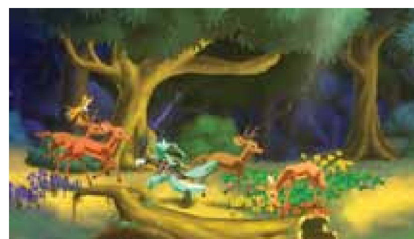
En el año 2009 el ganador de este concurso fue Dean Dodrill, con su juego Dust: An Elysian Tale, un action rpg en 2D de bella factura artística basado en una película de animación que está realizando simultáneamente el mismo autor.

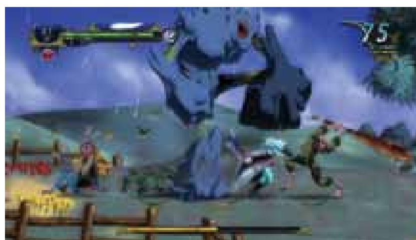
Las primeras impresiones que produce el juego tras ver unas cuantas imágenes son muy positivas, con unos sprites realmente bonitos dignos de una película o serie de animación en 2D. Viendo el juego en movimiento a través de vídeos, la impresión sigue siendo muy buena, pero deja un cierto regustillo a.... "esto ya lo he visto antes".

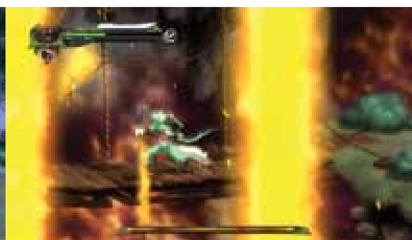
Quizás para quien sólo tiene una X360 este sea un juego espectacular técnicamente y con un desarrollo de la acción con muy buena pinta. Y lo es. Pero quien tenga una Wii y además a 'Muramasa The Demon Blade' dentro de su particular Olimpo del catálogo de la consola de Nintendo, notará semejanzas más que evidentes entre ambos títulos.

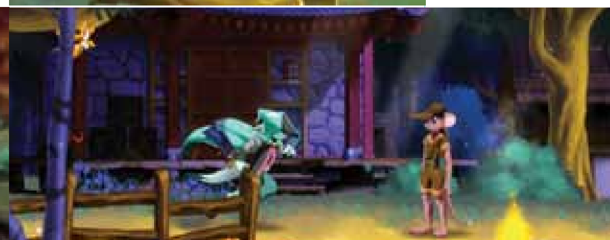
Y es que si cogemos Muramasa y cambiamos los sprites de los personajes y los fondos, prácticamente tendremos "Dust: An Elysian Tale". Hay que reconocer que, al menos en principio, parece que Dodrill no ha necesitado un gran esfuerzo a la hora de concebir su juego. Pero ¿será capaz de aportar alguna novedad realmente importante respecto al juego de Vanillaware?.

Pese a su aparente falta de originalidad no cabe duda de que Dust se convierte instantáneamente en uno de los títulos más esperados del Arcade de Xbox Live, ya que juegos de este estilo no abundan. La combinación de gráficos 2D con espectaculares luchas a espada siempre son plato de buen gusto entre los aficionados a lo retro, y si además esta vez nos viene en alta definición, mejor que mejor. ¿Quién le puede hacer ascos a un manjar tan apetecible?. Nosotros desde luego que no. Aunque estaremos atentos a una posible evolución de la jugabilidad respecto al Muramasa. Eso siempre que no se vuelva a retrasar su lanzamiento, que tendría que haberse llevado a cabo hace varios meses. Crucemos los dedos...











¡MI ALMA POR UN COMMODORE 64!

Soulless



detalles

sistema: Commodore 64
origen: Reino Unido
publica: Psytronik Software
desarrolla: Georg Rottensteiner y Trevor Storey
lanzamiento: 2012
género: Plataformas/ Aventura
jugadores: 1

Un nuevo llega a Commodore 64. Uno de esos plataformas laberínticos y de exploración que tanto nos gustan y que nos obligarán a sabernos al dedillo los recorridos y los enemigos a los que nos enfrentamos.

Soulless, un juego que está siendo desarrollado por Georg Rottensteiner y Trevor Storey toma un poco de algunos grandes clásicos de la máquina de Commodore como Draconus (su fuente de inspiración sin dudas), Shadow of the Beast o Impossible Mission. Los dos primeros por sus gráficos y diseño general basado en bestias y en mazmorras como podréis apreciar en las imágenes que acompañan este texto. El último por la particular manera que tendremos de enfrentarnos a nuestros oponentes, más basada en la inteligencia y esquivo que en la lucha a brazo partido. Pero contemos algo también de la historia, manida hasta la saciedad pero reconfortante como pocas. Un poderoso rey, cansado ya de las constantes guerras y el olor a sangre, decide imponer la paz en sus tierras. Desgraciadamente, algunos de sus generales aman las batallas y pretenden quitarse de en medio al pacífico soberano. Para ello se sirven de una suerte de hechizo de magia negra que lo convierte en una bestia deforme y abominable, y además le roban su alma humana. Para que nadie se acuerde del monarca, encierran a la bestia en lo más profundo de las catacumbas del castillo mientras fuera la guerra sigue produciéndose durante miles de años más. Un día, un gran terremoto sacude la tierra y destruye las paredes que encerraban al rey-bestia. ¡Es hora de restablecer la paz en el reino y recuperar su alma humana! Aquí comenzarán nuestras vicisitudes a los mandos de este prometedor plataformas aventurero que prepara Georg, en tareas de programación, y Trevor, para el caso de los gráficos.



Se esperaba Soulless para finales de este año, pero problemas de última hora han hecho que su lanzamiento se retrase hasta los primeros meses de 2012. Según el autor el mapeado está completo, al igual que la mayoría de los gráficos, situación de los enemigos y objetos, etc. Y ahora se encuentran en una fase tradicionalmente dura, la de establecer la lógica del juego y pulir los 'bugs' que van a apareciendo.

Como suele ser habitual en los lanzamientos publicados por Psytronik Software, podremos adquirir Soulless en diferentes formatos, desde la habitual cinta de C64, hasta el disco PREMIUM, que viene en una bonita caja de plástico de 5 ¼, con arte impreso y en este caso un pequeño libreto a modo de comic dibujado por el propio Trevor. Es probable que también se ponga a disposición en formato descargable.

En fin, esperamos que Soulless no se retrase mucho más y que llegue más pronto que tarde este esperado plataformas. De momento la pinta que tiene es bastante buena.

EL PRIMER JUEGO DESCARGABLE DE GRASSHOPPER

Black Knight Sword



detalles

sistema: XBLA
origen: Japón
publica: Microsoft
desarrolla: Grasshopper Manufacture
lanzamiento: 2012
género: Arcade/Plataformas
jugadores: 1



Grasshopper Manufacture colabora con la desarrolladora húngara, Digital Reality, que llevan trabajando en videojuegos desde hace mas de 15 años y suyos son, entre otros, los juegos de Imperium Galactica, para la creación de este juego.

Black Knight Sword es un juego muy oscuro, con una estética bastante tétrica y macabra, que hará las delicias de los amantes de este género. Se desarrolla como si de una representación teatral de Kamishibai, con su respectivo narrador, que no dejará de contar lo que sucede en pantalla durante el transcurso del juego. Kamishibai se llama a los teatros de muñecos hechos de papel y que tiene su origen en Japón.

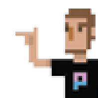
El desarrollo del juego es en 2D e irá transcurriendo como un arcade y plataformas, muy similar a la mecánica de los juegos de antes. Además el juego tiene una estética onírica y sangrienta, que ya se muestra en su comienzo, con la muerte del personaje principal ahorcado. Lo primero que tendremos que hacer, es intentar romper nuestra soga. Tan pronto como nos recuperemos – aunque no es la mejor forma de decirlo... – conseguiremos una espada y una armadura negra, de la que haremos uso para pasar las fases del juego.

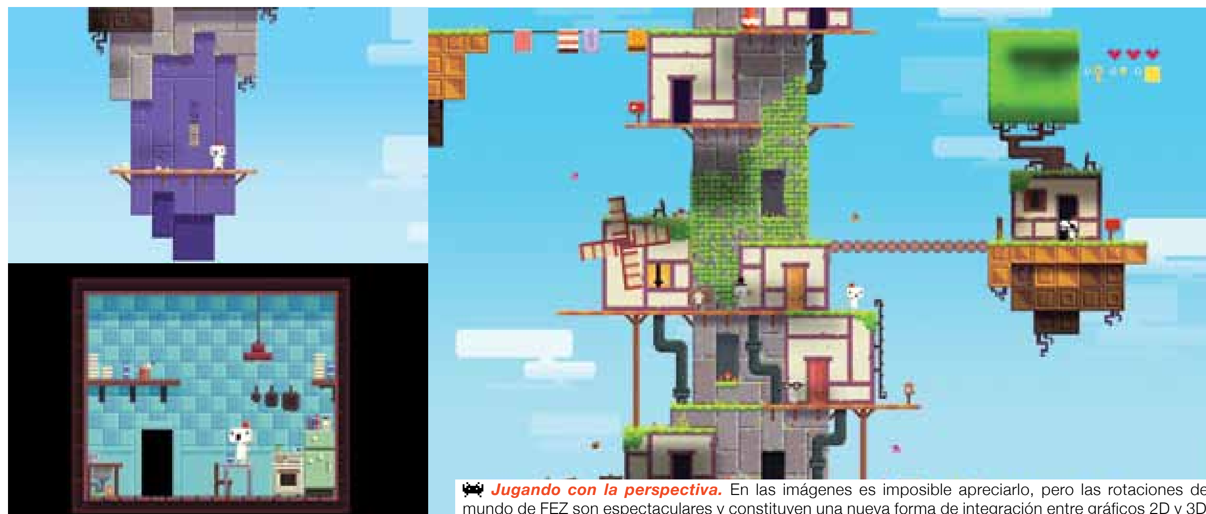
Como no podría ser de otra forma, no faltarán los enemigos de final de nivel, tan típicos y tan bienvenidos en todos los juegos de este tipo de mecánica y al finalizar los niveles, adquiriremos nuevas habilidades para nuestro personaje.

Todo esto que os hemos contado no es nada del otro mundo y puede valer para todo tipo de juegos, pero hay que ver Black Knight Sword en movimiento, para comprender lo que nos va a ofrecer el juego. Además está dirigido por Grasshopper Manufacture, la desarrolladora de Suda51 y creemos que nada malo puede salir de él.

JUGANDO CON LA PERSPECTIVA

FEZ





Jugando con la perspectiva. En las imágenes es imposible apreciarlo, pero las rotaciones del mundo de FEZ son espectaculares y constituyen una nueva forma de integración entre gráficos 2D y 3D.

detalles

sistema:
XBLA
origen:
Canadá
publica:
EA Partners
desarrolla:
Polytron
lanzamiento:
Principios 2012
género:
Plataformas, puzzle
jugadores:
1



Anunciado en 2008, FEZ ha sido ganador de múltiples premios antes de publicarse debido a su encantador aspecto visual y a lo innovador de su diseño. Un plataformas 2D de aspecto retro que se mezclará con unos escenarios en tres dimensiones que podremos rotar a nuestra voluntad para encontrar la perspectiva que más nos convenga y llegar así a lugares que en un principio podrían parecer inalcanzables.

El hecho de poder girar el mundo a nuestro antojo, hará que las combinaciones se disparen y cada fase se convierta en un gran puzzle que resolver.

El protagonista se llamará curiosamente “Gomez” y podrá interactuar con los habitantes de ese extraño mundo para descubrir los entresijos de esa tercera dimensión.

Aunque no hay muchos más detalles por el momento, los actuales videos mostrados y la demo presentada en el festival PAX, nos dejan ver la excelente puesta en escena de ese curioso sistema de juego.

El aspeco visual es tan sencillo como encantador, evocando tiempos pasados en el que los píxeles reinaban pero ganando enteros gracias a los juegos de luces y sombras y la espectacularidad rotatoria de los escenarios. Merece destacar el mimo con el que se han tratado los sprites y en especial los del protagonista que se mueve particularmente bien.

Por otro lado, el apartado sonoro que se ha mostrado por el momento raya al mismo nivel, con música y sobre todo sonidos muy retros que encajan a la perfección con el conjunto y que además se ajustarán a las acciones que realicemos en el juego.

Si somos justos, el concepto no es del todo nuevo ya que anteriormente el juego de Sony, Echochrome, jugaba con la manipulación inteligente de las perspectivas aunque con un aspecto visual más sobrio y simplista. La fuente de inspiración original se puede tomar de los trabajos del artista holandés M.C. Escher, que experimentaba con los efectos ópticos creando construcciones imposibles (todo el mundo conoce la famosa imagen de las escaleras “Arriba y Abajo”).

El juego estaba anunciado para finales de este año pero un reciente anuncio lo desplaza a principios de 2012. El estudio indie Polytron, pondrá el juego en formato descargable para XBLA pero no se descartan versiones para otras plataformas. Habrá que esperar y cruzar los dedos para no sufrir otro retraso.

Por: Toni







DISPAROS A CONTRARRELOJ

Sine Mora



detalles

sistema: XBLA
origen: Hungría/Japón
publica: Grasshopper Manufacture
desarrolla: Digital Reality
lanzamiento: Diciembre 2011
género: Shooter
jugadores: 1



"Detrás de cada genocidio hay una filosofía. Detrás de cada guerra hay un propósito sagrado. Y cada vida tiene un objetivo simple. Sobrevivir. ¿Qué harías si supieras exactamente cuánto tiempo de vida te queda?". Así nos presentan Grasshoper Manufacture y Digital Reality el tráiler de 'Sine Mora', un shooter de naves de scroll lateral en el que el peso artístico correrá a cargo del estudio de Goichi Suda mientras que el desarrollo será labor de los húngaros Digital Reality.

El título original en latín del juego nos da una pista de por dónde van ir los tiros en este shooter de scroll horizontal. Sin demora. Invita a un desarrollo frenético en el que recorrer los escenarios lo más rápido posible formará parte del transcurrir de la acción. El tiempo será el elemento de mayor importancia, ya que aparte de ponernos de los nervios viendo como fluye segundo a segundo recordándonos la brevedad de nuestra existencia, también actuará como si fuera una barra de vida. Así, perderemos tiempo si recibimos impactos enemigos y lo ganaremos si recogemos cápsulas temporales tras abatirlos. Una especie de carrera contrarreloj en la que será imprescindible matar mucho y rápido, mientras que esquivar sin más a los enemigos parece que no será una buena idea.

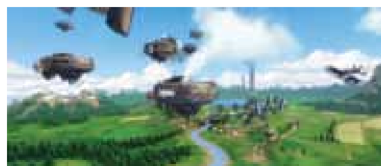
Pero además podremos manipular el tiempo, por ejemplo ralentizando la acción en ocasiones para conseguir esquivar ráfagas enemigas especialmente cuantiosas.

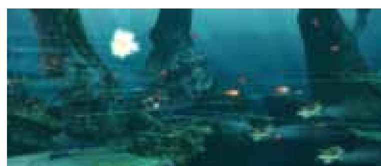
Se nos propondrán dos modos de juego, arcade e historia, y varias naves, cada una con diferentes sistemas de disparo y de manipulación temporal. Estas naves contarán con la particularidad de poder maniobrar bajo el agua además de por el aire, por lo que veremos fases subacuáticas que darán una mayor variedad y espectacularidad al juego.

Por si lo que has leído hasta ahora no te termina de convencer, y si el apartado musical de un videojuego te parece importante, debes saber que la música del juego estará compuesta por Akira Yamaoka, autor de bandas sonoras de videojuegos tan importantes como la de Silent Hill.

Como punto negativo parece que desgraciadamente el juego no permitirá que dos jugadores participen simultáneamente en la acción, algo lógico por otro lado siendo la manipulación temporal uno de los elementos claves del juego, al igual que ya ocurriera en el aclamado Viewtiful Joe, pero que echaremos de menos en un juego de estas características.







Gráficos prerenderizados. Parece que volvemos a mediados de los 90, cuando este tipo de diseños estaban a la orden del día en la confección de los gráficos de los juegos.

maldita Castilla

Guía a Don Ramiro a través de las condenadas tierras de Tolomera del Rey, y expulsa el mal que desde hace años azota el Reino de Castilla.

· Aspecto y jugabilidad de un Arcade de entre 1985-1987
· 7 niveles lineales, cortos e intensos (+ subniveles)
· Armas y objetos que pueden comprarse en tiendas
· Situaciones peligrosas que requieren cierta habilidad
· Escenarios, personajes y criaturas basados en detalles de lugares reales y en ilustraciones de libros de la Edad Media

Blow your mind!










LOCOMALITO
A GAME BY

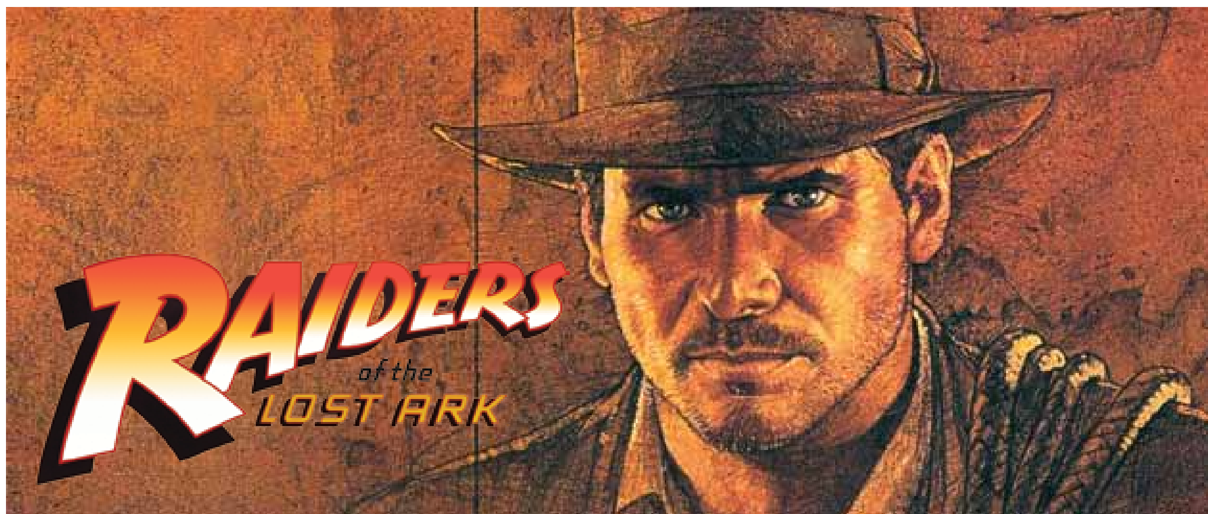
¡Próximamente en la pantalla de tu PC!

Teckel Studios

Luis Ángel Aleixandre (41 años, Valencia) y Víctor Manuel García (31 años, Leganés) son los autores del "Proyecto Ídolo", nombre en clave del juego que os presentamos y que hará las delicias de todos los nostálgicos del SCUMM. Luis y Víctor, grafista y programador respectivamente, responden a las preguntas que les hemos formulado después de probar la fantástica demo.







A los lectores de RetroManiac no hace falta explicarles por qué decidisteis emprender esta aventura… gráfica. Está claro que sois devotos del género y fans de Indiana Jones, por lo que vamos directos al grano: ¿en qué momento decidisteis unir vuestros esfuerzos para sacar adelante el "Proyecto Ídolo"?

Víctor: En marzo Luis Ángel mostró a toda la comunidad fan de Indiana Jones, a la que pertenezco, una demo de la miniaventura que estaba creando basada en "En Busca del Arca Perdida". Se trataba de una de las partes de la película, Tanis, donde encontraban el Arca de la Alianza. Tras probarla y ver sus posibilidades le propuse realizar el juego basándose en la película al completo. Le gustó la idea pero no se sentía con fuerzas para hacerlo él sólo, por lo que me ofrecí como programador, animador, y todo aquello en lo que pudiese ayudarle.

Los 'fan-films' y los 'fan-games' son 'homenajes' sin ánimo de lucro. Este es el único modo de no tener problemas de derechos y más con un tipo tan siniestro como George Lucas cuya obsesión por seguir exprimiendo Star Wars e Indiana Jones no tiene fin. ¿Os compensa invertir tanto tiempo y esfuerzo en un producto que sabíais desde el principio que se distribuiría de manera 'freeware'?

Víctor y Luis: En realidad y como bien dices esto es por amor al arte. ¿Compensa? Pues creemos que sí, pese a todo el esfuerzo y tiempo empleado. Al final cuando ves los resultados compensa con creces y descubres que diseñarlo y planificarlo puede llegar a ser tan entretenido y satisfactorio como jugarlo. ¿Qué aficionado a las aventuras gráficas no ha fantaseado alguna vez con crear una aventura propia? En cierto modo estamos cumpliendo un sueño.

Internet se ha convertido en la oficina virtual de muchos profesionales. En vuestro caso, estando uno en Madrid y el otro en Valencia, ¿cómo planificáis el trabajo? ¿Hacéis reuniones por Skype?

Víctor y Luis: En realidad y por el momento nos basta con planificar el trabajo a través de correo electrónico, pero quizás más adelante, según vaya avanzando el desarrollo es posible que tengamos que recurrir a otros recursos más en tiempo real o quizás a reuniones físicas, si es posible, ya que el equipo está creciendo y consta de dos traductores: Gonzalo Pérez y Natalia Terrén, y varios testers: Roberto Corralo, Daniel Gómez y Frances Gascó. Además, recientemente se ha incorporado una compositora para la banda sonora, Cristina Villanueva.



La sensación que queda después de haber jugado la demo es que hemos viajado al pasado y estamos ante una aventura gráfica "como las de antes". ¿Qué herramientas estáis utilizando para desarrollarla?

Víctor: Para este proyecto estamos utilizando el parser AGS (Adventure Game Studio), ya que nos da un engine y un intérprete ya preparado y lo "único" que hay que hacer es ponerse a programar la aventura. Me planteé crear un engine propio, pero ese trabajo costaría años y, teniendo estas increíbles herramientas ya disponibles, preferí utilizarlas. Había varias posibilidades pero AGS fue la que más me gustó. Su similitud con C me está haciendo mucho más fácil el desarrollo del juego y estoy sacando partido a lo abierto de este programa porque no es un intérprete cerrado, es muy ampliable. Para la parte que me compete en edición gráfica y animaciones yo uso Photoshop, me siento muy cómodo con este programa.

Luis: Para los fondos y precisamente por el tipo de juego que es, utilizo las herramientas que emplearon en su día los diseñadores de los fondos de las aventuras clásicas de Lucasarts, "Deluxe Paint II" y para algunas animaciones la versión de animación de Deluxe Paint. Pese a ser programas ya antiguos en realidad siguen siendo bastante potentes e increíblemente sencillos de manejar. Además le dan ese toque "clásico" Lucasarts que perseguimos en el desarrollo y que marcaron la edad dorada de las aventuras gráficas.

En la aventura gráfica de la Última Cruzada sabíamos lo que iba a pasar por haber visto la película, pero su éxito fue precisamente lograr que el jugador hiciera avanzar la historia con puzles y situaciones nuevas que ampliaban las escenas originales.

¿Vais a seguir la misma filosofía en vuestra adaptación del Arca Perdida?

Víctor y Luis: Evidentemente la aventura seguirá el guión de la película, pero como en la adaptación de la Última Cruzada habrá situaciones nuevas que plantearán problemas diferentes y puzles que no aparecen en la versión de cine. Incluso se plantearán situaciones que sólo aparecen en la versión novelada. En cualquier caso siempre tenemos en mente el espíritu de la película y tratamos de evitar situaciones molestas para los fans que pudiesen desvirtuar el sentido de la propia historia. Además no queremos que la gente que conoce la película se pase el juego casi sin mirar. Será complicado para todos por igual.

En la demo habéis utilizado fragmentos de la banda sonora original de John Williams para ambientar las escenas, pero esta música fue escrita para la película y por tanto no se puede sincronizar con lo que ocurre durante el juego. ¿Cómo vais a resolver esto?

Víctor: Tienes toda la razón. Para la demo utilizamos trozos de la banda sonora original intentando que no quedasen demasiado mal, ya que en aquel momento no contábamos con nadie que se dedicase a la parte sonora del juego. En la versión final tendremos un completo sistema de música midi para cada una de las partes que componen la aventura. Cristina Villanueva, que ya nos ha demostrado su talento, adaptará la música de la película al juego y añadirá partes nuevas y ligeros cambios pero con todo el espíritu de Indy. Esperamos que a todos os guste tanto como a nosotros.

En la actualidad, con tantos sistemas y dispositivos al alcance del usuario, las aventuras gráficas pueden jugarse en ordenadores, tablets, consolas y hasta teléfonos móviles. Supongo que no querréis limitar el alcance de vuestra obra a un único formato "PC compatible". ¿Habrá versión para Mac, Linux, Android, etc.?

Víctor: Este es un tema complicado. Sí que es verdad que pretendemos que el juego sea compatible con todos los PCs (con Windows 7 a veces da algunos problemas) y esperamos poder sacar una versión para Mac (emulando la de PC con los amigos de Abandonmac -http://www.abandonmac.com/-) y otra para Linux, pero para el resto de soportes la cosa se complica bastante. El problema es que el engine actual no tiene soporte para otras plataformas. Creo que sólo hay una versión para PSP pero nada para Android ni iOS, que son de las plataformas más usadas. Quién sabe si dentro de un año, ahora que han liberado el código del engine, podamos ver versiones que funcionen en otros soportes o incluso en el gran emulador que es ScummVM, y con eso sí que daría el salto a todas las plataformas.

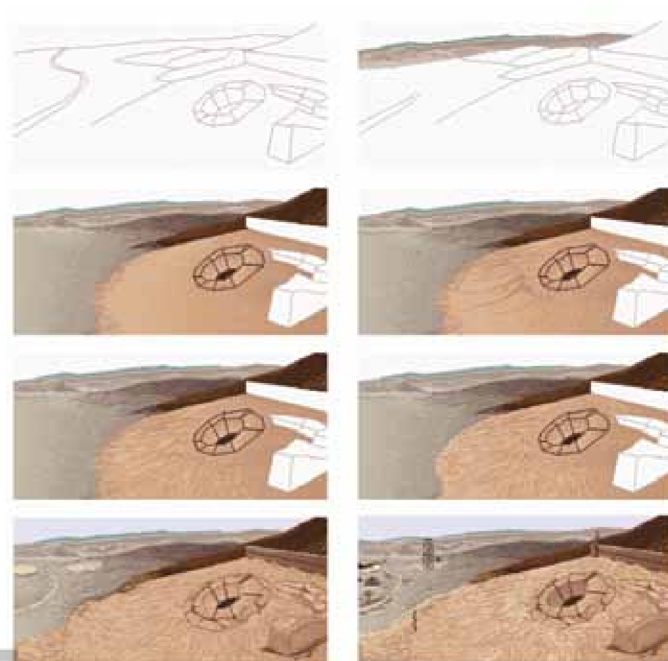
Cuando concluyáis el "Proyecto Ídolo" tendremos dos películas de Indy convertidas en aventura gráfica. ¿Podemos fantasear con un "Proyecto Sankara" o un "Proyecto Calavera"?

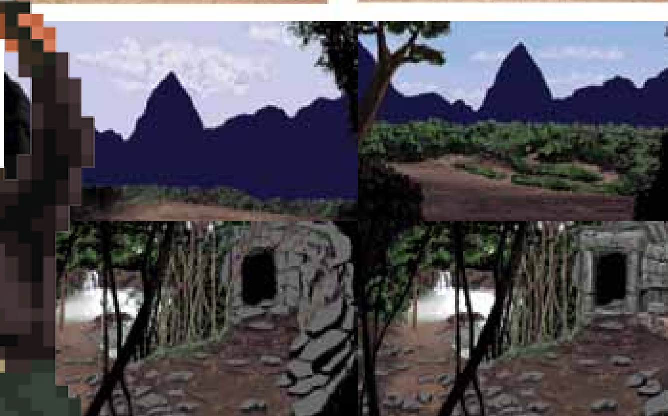
Luis: No hay duda de que esas opciones están en nuestra mente. ¿A qué aficionado a la aventura y fan de Indiana Jones no le gustaría poder jugarlas? Pero eso es pensar a demasiado largo plazo. Quizás cuando estemos llegando al final de Raiders podamos plantearnos seriamente esas opciones. De momento hemos terminado el prólogo a un buen ritmo de producción y, aunque es pronto para dar fechas y resulta fácil caer en el optimismo, pensamos que para finales del año que viene puede estar completo. De todos modos hasta que no lleguemos a la mitad no ponemos la mano en el fuego.

"Indiana" era el perro del Dr. Jones y Teckel Studios tiene como logotipo un perro. ¿Es otro homenaje?

Luis: En realidad no es un homenaje al Dr. Jones. El origen de Teckel Studios se debe a mi perro, un Teckel de pelo duro llamado Whisky. De hecho en la primera demo de Tanis aparecía en los créditos. Cuando Víctor y yo nos planteamos dar un nombre al equipo me comentó que le gustaba el que ya había, así que nos quedamos con él. En cierto modo si Indiana debe su nombre a su perro, nosotros se lo debemos al mío.

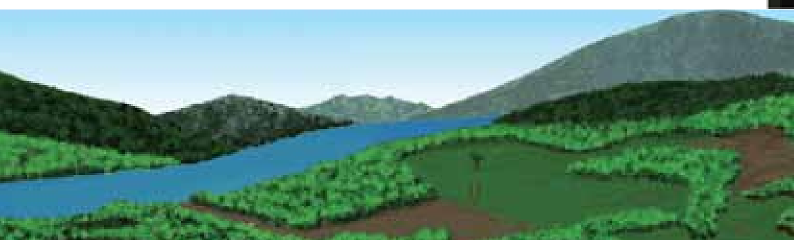
Una feliz coincidencia. Gracias a ambos por atendernos y sobre todo por el magnífico trabajo que estáis haciendo. Seguiremos su avance con interés en la web de Teckel Studios.

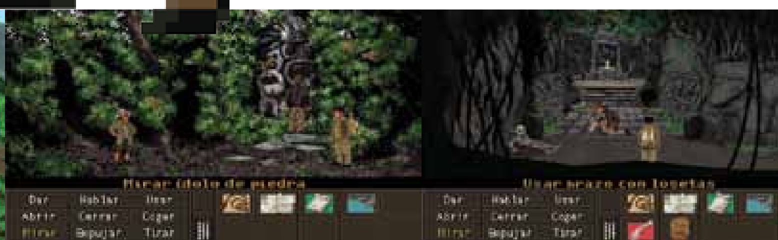




La evolución d e los gráficos. En estas pantallas podéis apreciar el gran trabajo que está realizando Teckel a la hora de realizar los diseños de los escenarios. ¡Os recordarán mucho a los decorados originales de la película!








2ND
3RD
5X
SODA
POP
ICE
H
I
T
C
R
A
Z
Y
HAPPY HOUR
MEGA LAUGH

Pinball Fantasies

¡Tilt! Pulsar la barra espaciadora equivale a mover la mesa para desatascar la bola o intentar salvarla, pero si lo haces repetidas veces el juego lo considerará trampa y te penalizará bloqueando los flippers.



SISTEMA: Amiga
AÑO: 1992
GÉNERO: Pinball
PROGRAMACIÓN: Digital Illusions / Frontline Design
PUNTUACIÓN: *****

Los creadores de la saga Battlefield y de Mirror's Edge lograron su primer éxito con una trilogía de pinballs que más de uno recordará haber jugado en su primer ordenador Amiga o PC a principios de los 90.

Los pinballs, flippers o "máquinas de petacos", como las llamábamos en nuestra infancia, eran un vicio en el que nuestros mayores se dejaban los cuartos rodeados de olor a tabaco y a fritanga de bar. Nosotros los probamos también pero preferíamos gastarnos la paga en otro tipo de máquinas "arcade" que fueron las causantes del progresivo declive de los petacos, marginados poco a poco a las esquinas de los salones recreativos. Sin embargo, un grupo de jóvenes decidió apostar por ellos trasladando su funcionamiento mecánico y electrónico al mundo del videojuego.

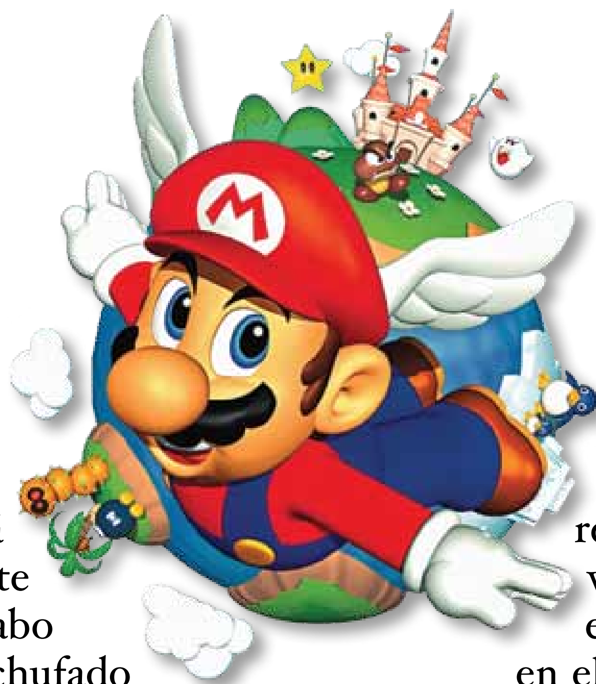
Digital Illusions Creative Entertainment, o DICE, lo formaban cuatro estudiantes suecos de la Universidad de Växjö que tenían su sede en un pequeño dormitorio. Allí programaron tres pinballs que salieron en este orden: Dreams, Fantasies e Illusions. Fantasies fue el primero en salir para PC y su versión shareware sólo incluía la primera de cuatro "mesas": Party Land, ambientada en un parque de atracciones. Era la más fácil y servía de aperitivo para las otras tres: Speed Devils, Billion Dollar Gameshow y Stones 'N Bones. Carreras de coches, un programa de televisión y una casa encantada, respectivamente, que ponían a prueba nuestros reflejos a pantalla completa siguiendo la bola en scroll vertical. Los gráficos de las mesas, en resolución VGA, eran muy coloristas a excepción del marcador digital de la zona superior, monocromo a imitación de los que incorporaron los pinballs "reales" en sus últimos años. En él se mostraban la puntuación, los textos informativos y algunas animaciones relativas a los logros obtenidos, como las rondas especiales que aumentaban el valor de los objetos golpeados por la bola.

Uno de los grandes aciertos de Pinball Fantasies fue el uso de icheros tipo MOD de gran calidad para la música que se adecuaba muy bien a cada mesa incluyendo un tema de presentación de la misma, otro al comenzar el juego, y muchos más con efectos de sonido y voces digitalizadas que acompañaban a la perfección todo lo que ocurría durante la partida.

La mayor Historia jamás contada

Muchas veces se habla de Nintendo 64 como un fracaso, una mancha en el historial de Nintendo. Sin embargo, una consola que ha vendido más de 33 millones de unidades en el mundo, que ha disfrutado de una segunda juventud en el mercado chino con iQue y cuyos juegos han vendido en ocasiones cantidades millonarias, no puede considerarse un desastre en absoluto. La arrogancia y la extraña política llevada por los ejecutivos de la gran N durante su etapa de producción quizás cegaron a la compañía en determinadas decisiones, pero tampoco sería justo olvidarnos del increíble trabajo realizado por Sony, quien, en su particular venganza por el caso del CD-ROM para Super Nintendo, se introdujo como nadie en el mercado de las videoconsolas. *Por: David*





Nintendo 64 será recordada por muchos como una excelente videoconsola gracias a sus juegos, que al fin y al cabo es lo que nos interesa una vez que la hemos enchufado en el salón de casa, y en este sentido Nintendo no defraudó, se rodeó de auténticos genios del software y parió algunos de los cartuchos más inolvidables de la historia.

En este reportaje repasamos la historia de la creación de la consola desde su primera etapa como proyecto, (el "sueño" como lo denominaban en Nintendo), pasaremos por los problemas en el diseño del hardware, los continuos retrasos en su lanzamiento y la ridícula política adoptada del denominado "Dream Team", hasta llegar a las diferentes fechas de su lanzamiento en cada uno de los mercados. No será un camino fácil, pero creemos que merece la pena recorrerlo. Con todos vosotros, la historia de Nintendo 64.



Este es un relato repleto de giros en su desarrollo, de mentiras y continuos retrasos, de pactos detrás de las cortinas y de expectativas frustradas. Aún en la actualidad no se sabe toda la verdad acerca de los problemas que tuvo Nintendo a la hora llevar a buen puerto su tercera consola de sobremesa, y probablemente nunca lo sepamos. En las siguientes líneas trataremos de arrojar algo de luz sobre el asunto, de presentaros los hechos basados en experiencias propias y en lo que hemos podido recoger en los libros publicados y en la prensa de aquellos años. Esperamos que os guste este singular recorrido y disfrutéis como hemos hecho nosotros recopilando la información que encontraréis aquí.

Comienza el baile

El verano de 1993 prometía. 3DO y Jaguar, las nuevas consolas anunciadas por **The 3DO Company** y **Atari** se acercaban con paso firme aunque las primeras previsiones hablaban de precios altos y poco soporte por parte de las desarrolladores de software. Las 16 bits aún daban mucha guerra y los rumores de CD-ROMs y periféricos de 32 bits estaban a la orden del día. Sin embargo, sería Nintendo quien daría el auténtico campanazo cuando en **agosto** de este año anunciaría, ante un auténtico batallón de medios, que había firmado un acuerdo de colaboración con **Silicon Graphics** para el desarrollo de su nueva máquina de videojuegos. La empresa experta en gráficos 3D diseñaría el hardware, aprovechando su experiencia adquirida por los trabajos en películas de impecable factura técnica y efectos especiales, como las increíbles **Terminator 2** o **Jurassic Park**, mientras que las licencias para su desarrollo las otorgaría Nintendo. Según la nota de prensa del anuncio, la nueva máquina incorporaría todo este conocimiento impreso a fuego en sus circuitos y sería capaz de mostrar unos mundos virtuales y unos entornos tridimensionales de aúpa jamás vistos hasta el momento. ¿Realidad o ciencia ficción? Es significativo que el proyecto fuera bautizado como **'Project Reality'**, proyecto realidad para

los castellanoparlantes, un nombre que, como veremos, distaría mucho de ser cierto.

La nueva máquina de Nintendo incorporaría exactamente el mismo tipo de tecnología empleada por SGI en sus estaciones gráficas Indy, cotizadísimas en aquellos años y a la cabeza en cuanto a potencia de cálculo se refiere. Estas supermáquinas, utilizadas para la creación de increíbles gráficos por ordenador, servirían como base a la hora de darle vida a la nueva generación de videojuegos que preparaba Nintendo como así atestiguaron las primeras especificaciones técnicas hechas públicas. ¿Era esto un sueño hecho realidad? El precio, por debajo de los **250 dólares**, tampoco parecía muy real y el escepticismo no tardó en aparecer, ¿cómo reducir el coste de producción de una máquina puntera en el sector tecnológico a una pequeña consola metida en una caja? No fueron pocas las voces que se levantaron argumentando que la misión de Nintendo y Silicon Graphics era imposible, una quimera de grandes proporciones que jamás cristalizaría. Poco más se supo en el mismo momento del anuncio. Nintendo, experta como pocas en generar expectativas, había dejado caer la bomba mientras instaba a sus equipos de desarrollo interno en colaboración con los ingenieros de Silicon Graphics a ponerse en marcha. Ellos habían dado el primero paso, así que la pelota estaba en el tejado de sus competidores. Hablamos por supuesto de **Sega**, la tradicional oponente, y de una incipiente **Sony**, escaldada por el 'asunto' del CD-ROM para Super Nintendo con ansias de venganza y ya dispuestas para anunciar sus proyectos de consolas de 32 bits.

Durante el resto del año hubo poco movimiento respecto al 'Project Reality' en el cuartel general de Kyoto, hasta que llegó la celebración del **Winter CES de 1994**. Celebrado en enero en Las Vegas como iba siendo habitual, el CES (Consumer Electronics Show), servía a principios de los 90 como un escaparate muy interesante para que las desarrolladoras y publicadoras de videojuegos dieran a conocer sus últimos productos. El bullicio de este tipo de convenciones y la coexistencia con otro tipo de productos electrónicos, no eran un impedimento para que las empresas se esforzaran en traer novedades y demos jugables de sus últimos títulos para regocijo de los periodistas especializados.

En la feria, **Jim Clark**, presidente de Silicon Graphics, se mostró enormemente seguro en sus primeras declaraciones en respuesta a la comparación con las máquinas de la competencia: "*la única posibilidad que tanto Sega como Sony tienen de competir con Nintendo es copiándoles su tecnología, de otro modo no creo que una vieja tecnología que ha estado expuesta en un estante durante un año pueda enfrentarse al más poderoso cerebro de 64 bits que se haya creado jamás.*" [1]

Quizás Clark pecaba de excesivo triunfalismo, aunque con las cartas que tenía en su mano, estaba claro que la suya era la ganadora. Curiosamente, Silicon Graphics ofreció esta tecnología a Sega antes que a Nintendo, pero la primera la rechazó (según algunas fuentes), mientras que Nintendo pujó más fuerte y ofreció un mayor interés en esta tecnología. Según Clark, en realidad la última decisión la tomaron en Silicon Graphics tras sopesar las diferentes opciones porque "*creíamos que (Nintendo) podía vender un mayor número de unidades que Sega.*" [2]

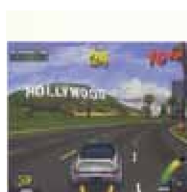
El tiempo le daría la razón, ya que Nintendo 64 superaría holgadamente el número de Saturns vendidas en el mundo, aunque imaginamos que no precisamente en los términos que Clark quisiera. Durante el resto de los días de la feria poco más, o nada, se pudo ver de la máquina de Nintendo. Silicon Graphics puso a disposición de los asistentes una especie de kiosco con un monitor y un gran cartel con su logo junto al de Nintendo impresos, en el que se mostraban imágenes de los efectos gráficos generados a partir de la tecnología empleada en su empresa.

El inicio del 'Dream Team'

En marzo de este mismo año **Howard Lincoln**, presidente de Nintendo, anunciaría que Rare, una prácticamente desconocida para el gran público de la época, desarrollaría para su máquina, al igual



Primeras imágenes. Las capturas de arriba pertenecen a una serie de vídeos con los que Silicon Graphics explicaba las posibilidades gráficas de la futura consola. Efectos como Midmapping o filtrado de texturas eran toda una novedad para las máquinas de consumo doméstico. En la parte inferior se puede apreciar el interior de una estación de desarrollo Indigo de SG, concretamente la placa de Nintendo 64 integrada en el sistema. *Foto de la placa: Slaanesh79.*





¿Gráficos de impresión? dDe esta guisa anunciaba Midway uno de los primeros juegos en supuestamente incorporar tecnología 'Project Reality'. En realidad mucho ruido y pocas nueces, como parecía estar pensando la chica de la derecha que disfruta de un pinball...



que **Williams**, más conocida entre el público americano gracias a sus juegos arcade para máquinas recreativas y mesas de pinball. Un poco después, en mayo, **DMA Designs** anunció a bombo y platillo que también se unía a este grupo, convirtiéndose en el pistoletazo de salida de lo que se conoció como el 'Dream Team', un selecto grupo de desarrolladores de software lúdico y de otros ámbitos que tendrían el placer de formar parte de la élite de "third parties" capacitadas para programar juegos en el nuevo sistema de Nintendo. Otros integrantes de tan "prestigioso club" serían en el futuro **Sierra Online, Spectrum Holobyte, Angel Studios** o **Paradigm Simulations**, nombres algo desconocidos, incluso para la prensa, y que no terminaban de definir el catálogo de videojuegos de la consola. Aún peor, una pregunta rondaba las cabezas de muchos, ¿qué diablos pasaba con las desarrolladoras niponas? ¿Dónde estaban Capcom, Konami o Namco? ¿Y Square? Esta extraña política de enigmáticos anuncios en cuanto a su cacareado 'Dream Team' y el secretismo exagerado, no hacía presagiar nada bueno. Mientras los creadores de Mario soltaban con cuentagotas información al respecto anunciando su relación con compañías que nadie conocía, Sega y Sony captaban cada vez una mayor atención gracias al apoyo que recibían sus máquinas de 32 bits.

Finalmente otra bomba: el uso confirmado de **cartuchos como soporte de almacenamiento**. Nintendo los llamó en un principio "cartuchos de megamemoria", y aunque la noticia no fue del agrado de la mayoría (tanto usuarios como desarrolladores), lo cierto es que la explicación que dio Nintendo a este continuismo en vez de adoptar el popular formato de los discos compactos, tenía cierta lógica: evitar las esperas durante la carga de los juegos preveyendo que el coste de fabricación de los mismos bajaría en un par de años. Quizás no fuera la opción más legítima, ya que el cartucho se convirtió con el tiempo en uno de los caballos de batalla más importantes de la vida de la consola, y además Nintendo se desdijo de alguna forma un poco más tarde al anunciar el periférico **64DD** para paliar en parte este problema, pero lo cierto es que a raíz de esta anuncia surgieron varias teorías en cuanto al uso del cartucho, cada una de ellas igual de válida que el resto. Por ejemplo, algunos especulaban que de esta forma Nintendo se reservaba todos los derechos de fabricación del soporte, obteniendo un mayor beneficio y evitando de paso la piratería, mucho más complicada si lo comparamos con la copia de un CD-ROM. Otros deducían que era una forma de reducir costes de fabricación del hardware, eliminando la unidad lectora de CD y todos sus mecanismos por una





Killer Instinct y Cruis'n USA. Fueron los primeros juegos anunciados supuestamente para la placa arcade basada en el hardware Ultra 64. Cruis'N USA llegó a gozar de un mueble "completo" como se puede apreciar un poco más abajo. En Barcelona se pudo disfrutar de esta máquina en los famosos recreativos New Park de Las Ramblas, aunque palidecía al lado de la increíble Ridge Racer "Full Scale".



¡Vibración para mis manos!



Anteriormente ya se había experimentado con la vibración en los mandos de los videojuegos, y en aquella época era habitual encontrarse con máquinas recreativas de Sega en las que los mandos ofrecían resistencia ("force feedback") y vibración), pero sería Nintendo quien estandarizaría de alguna forma el mando vibratorio gracias a la inclusión del periférico denominado "rumble pack", una suerte de motor alimentado por pilas que añadía profundidad a la experiencia de juego. En Europa se explotó a partir de la campaña publicitaria de Star Fox (Lylat Wars por estas tierras), pero en Japón ya habían aparecido dos ediciones especiales de Super Mario 64 y Wave Race 64 que incluía soporte para rumble pack y que fueron bautizadas como 'Shindō Pakku Taiō Bājon'. Aunque en el momento en que se unía al pad de Nintendo 64 lo convertía en un mando bastante aparatoso, lo cierto es que la sensación que transmitía era toda una experiencia. Posteriormente Sony lo incluyó de serie en su Dual Shock y la vibración se convertiría en habitual en el diseño de los mandos para jugar.





Turok. La saga de Acclaim e Iguana adaptada desde el cómic ha dado muchas alegrías a los usuarios de Nintendo 64. El primer Turok supuso un pequeño punto de inflexión en los shooters en primera persona gracias a su componente de plataformas y exploración en la neblionsa selva.

simple ranura para introducir cartuchos. De esta forma el software sería más caro, sí, pero Nintendo ahorraría costes. También se habló de que Nintendo tenía intención de crear una especie de red mediante la que distribuir sus juegos evitando el canal típico de distribución, aunque dado el perfil de esta compañía y las reticencias que históricamente siempre ha mantenido con otra cosa que no sea el juego tradicional, posiblemente sólo se tratara de un rumor infundado. Los experimentos de Nintendo con las líneas telefónicas hasta el momento han sido escasos y estrafalarios por decir algo. Lo cierto es que efectivamente, los cartuchos sirven para obtener unas tasas de transferencia mucho más altas que un CD-ROM, el acceso es prácticamente inmediato, y algunos desarrolladores como Factor 5 utilizaron su naturaleza intrínseca en su propio beneficio, por ejemplo en la impresionante adaptación del original para PC, **Indiana Jones and the Infernal Machine**. Al mismo tiempo los cartuchos de plástico son mucho más duraderos y resisten mejor el paso del tiempo, los golpes, etc. pero por otro lado su limitación de espacio también restringe bastante la creatividad y libertad de los desarrolladores, sobre todo cuando al inicio de su vida estos cartuchos de 8 megabytes todavía eran bastante caros de fabricar por mucho que Nintendo tratara de negarlo.

Fue sin duda uno de los argumentos más trillados durante aquella generación de videoconsolas, y aunque la máxima que imperó con títulos como **Super Mario 64** o **The Legend of Zelda**, aquello de que "serían imposibles en CD-ROM" tenía algo de cierto, cualquiera con un par de dedos de frente sabía ver más allá del velo que trataba de imponer Nintendo al respecto.

¿Nintendo perfila su nueva máquina?

A **principios de junio de 1994**, Nintendo anuncia también el software que formará parte de sus kits de desarrollo. **Alias**, que había producido el grupo de herramientas para la creación de gráficos en estaciones SG, **Multigen**, empleado para facilitar la creación de entornos tridimensionales, o **Software Creations**, que proporcionaba el

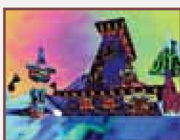
Wanted! Esos juegos desaparecidos en combate o cancelados...



Nintendo 64 también fue una consola caracterizada por el gran número de proyectos anunciados que luego se quedaron en la nada, se reconvirtieron o directamente pasaron a formar parte del catálogo de otra consola. De entre todos ellos te recordamos algunos de los casos más significativos, pero hay muchísimos más títulos que fueron cancelados sin dar ni siquiera una explicación a los ansiosos jugones del mundo entero:

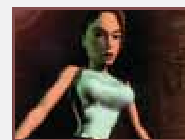
Doom Absolution. Tras el relativo fracaso en ventas de Doom 64, estaba claro que esta era una apuesta perdedora.

Freak Boy. De Virgin. Se esperaba que este plataformas con toques aventureros fuera un duro competidor del increíble Super Mario 64, pero acabó desapareciendo tras unas pocas capturas de pantalla bastante lastimosas la verdad. Algunas cosas es mejor dejarlas tal y como están...



Joust X. Midway debió pensar que las conversiones de sus arcades más viejunos funcionarian bien, y aunque Robotron 64 es muy divertido, quizás resucitar a la avestruz más excéntrica de los videojuegos sería demasiado para el cuerpo.

Tomb Raider. Uno de los rumores más divertidos e insistentes en los primeros meses de vida de N64. Sony acabó con la ilusión de cualquier nintendero con ganas de ver a la neumática Lara a golpe de cheque en blanco. De hecho, el otro juego que Core si que lanzó para Nintendo 64, Fighting Force, acabó siendo una parodia de la mecánica Final Fight venida a menos. Una lástima.



Ultra Descent. Otro de esos casos extraños habida cuenta del éxito (al menos en lo técnico) que supuso la conversión de Forsaken. Interplay habló largo y tendido del juego y luego se esfumó como si nada.

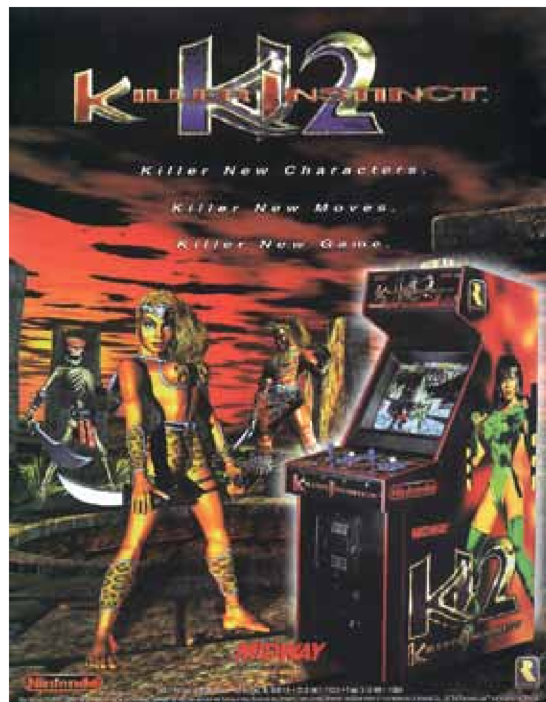
Eternal Darkness. Concebido primero para Nintendo 64 por Silicon Knights tras mucho bombo, finalmente apareció en GameCube.





conjunto de herramientas para la programación del sonido. Además por fin la consola deja de ser un mero proyecto y pasa a tener un nombre más o menos definitivo: **Ultra 64**. Por otro lado **Acclaim** se une al 'Dream Team' con el anuncio del desarrollo de **Turok**, un videojuego basado en una serie de comics que la propia Acclaim editaba bajo el sello recién adquirido Valiant Comics, y que daría continuidad a la nueva política de juegos para la nueva generación que tomó la compañía americana en detrimento de los habituales sistemas de 16 bits. Sin embargo, la verdadera noticia del año todavía tardaría unas semanas en llegar...

Desde el **23 hasta el 25 de junio** se celebraba la edición veraniega del **CES** en Chicago, y Nintendo volvería a utilizar la popular feria de electrónica como trampolín para desvelar nuevos detalles de su máquina ya conocida en el mundo entero como **Ultra 64**. Con gran parafernalia Nintendo invitó a un pequeño grupo de periodistas a una suite del hotel **Stouffer Riviere**. Allí, en un segundo piso tomado por fornidos y cariacontecidos hombretones de seguridad, los afortunados elegidos pudieron asistir a la primera presentación realmente oficial de la máquina de Nintendo. En una habitación copada por tupidas cortinas que bajaban desde el techo hasta el suelo, en semioscuridad y en un ambiente lleno de misterio, se mostraron en diferentes pantallas los primeros juegos anunciados para la máquina: **Killer Instinct**, desarrollado por **Rare**, y el dudoso (cuanto menos) **Cruis'n USA**, obra de **Midway**. Llama la atención que durante la presentación el hardware no aparece por ningún lado y el celo mediático que impone Nintendo no ayudó a disminuir la curiosidad de los asistentes. Howard Lincoln sin embargo si que tiene tiempo de anunciar que Ultra 64 **aparecerá en primer lugar como placa recreativa a finales de ese mismo año**, mientras que la versión doméstica haría lo propio en las **navidades de 1995**. El precio además se mantenía sorprendentemente por debajo a los 250 dólares. Tras los anuncios los asistentes pudieron probar estos juegos, y aunque Killer Instinct al menos si que sorprendió a la prensa por la calidad de sus gráficos prerenderizados y velocidad de juego basada en la ejecución de combos kilométricos, las sensaciones con el juego de coches de Midway fueron bastante más comedidas. Con todo, Nintendo no fue del todo claro en su anuncio, y como sabemos ninguno de los dos juegos corría realmente bajo hardware Ultra 64. Killer Instinct funcionaba en una placa diseñada especialmente para el juego por Rare y Midway, cuyo procesador central era similar al futuro corazón de Nintendo 64, mientras que Cruis'n USA hacía lo propio con la **Midway V Unit**, una placa que albergaría posteriormente otros juegos conocidos por los usuarios de la consola como **WarGods** o **Cruis'n World**. El juego de lucha de



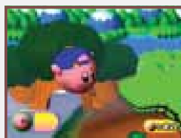
Killer Instinct 2. A pesar de ser una inexperta en la materia, el juego de Rare no lo hizo mal en las salas recreativas, lo que le valió una segunda oportunidad. La mecánica basada en combos interminables y unos personajes con cierto carisma, ayudaron a que el derroche gráfico no pasara desapercibido entre el resto de arcades de SNK y Capcom. La versión de Nintendo 64, apodada "Gold" fue una especie de "remake" de esta segunda parte maquinera, aprovechando la capacidad poligonal de la consola y abandonando, eso sí, los escenarios basados en videos prerenderizados.

Wanted! Esos juegos desaparecidos en combate o cancelados...



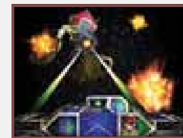
Ultra Descent. Otro de esos casos extraños habida cuenta del éxito (al menos en lo técnico) que supuso la conversión de Forsaken. Interplay habló largo y tendido del juego y luego se esfumó como si nada.

Kirby's Air Ride. El engendro de carreras de Nintendo que le sirviera para presentar en sociedad la consola junto a Super Mario 64, acabó por cancelarse, seguramente por las malas vibraciones del personal. Lo cierto es que no tenía muy buena pinta, y lo poco que se llegó a probar se encontraba a un 20% de desarrollo. Nintendo lo recuperó para GameCube pasados unos añitos.



BuggyBoogie. Nintendo le pidió a Angel Studios como parte del denominado "Dream Team" un juego de coches con personalidad que al "comerse" a los contrarios obtuviera sus características. Tras algunos meses de infructuosas pruebas (Angel Studios eran novatos en el desarrollo de videojuegos), Nintendo no vio ningún avance y lo canceló. Lo siguiente que le pidieron al equipo fue un juego de golf que tampoco vio la luz. Angel Studios se resarció posteriormente con dos buenos cartuchos de beisbol, y la impresionante conversión de Resident Evil 2.

Robotech: Crystal Dreams. Si no fuera por el prototipo filtrado, cualquiera diría que este juego jamás existió realmente. Gametek, una pintamonas en toda regla que quebró al poco de existir la consola en el mercado se dedicó a vender humo con pantallas del juego renderizadas desde que se conocía al sistema como Ultra 64. Posteriores capturas retocadas probablmente, hacían presagiar un buen juego de mechas, pero lo cierto es que la gente que pudo probarlo en alguna de las ferias donde se exhibió no lo dejó demasiado bien. Tras la quiebra de Gametek, Take 2 compró los derechos y durante un tiempo mantuvo a Robotech en su lista de lanzamientos hasta que... bueno, desapareció del panorama.



Mini Racers. Una suerte de Micromachines que venía a "llenar" el catálogo de la consola en sus últimas años. Tras ser presentado en algunas ferias como el E3, al final el proyecto se canceló.



El "arte" de la recolección. Quizás el mayor problema, y por otra parte una de sus mejores bazas, es la constante necesidad de Rare de incluir cientos de objetos a recoger en sus juegos de plataformas. Banjo Kazooie fue el inicio de esta tendencia, que se vería ridiculamente aumentada en Donkey Kong 64 y Banjo Tooie.

incluía un disco duro interno donde se guardaban todos esos gráficos prerenderizados. No utilizaba ninguna rutina 3D, todo era bidimensional, desde los personajes hasta los escenarios. Incluso éstos últimos eran vídeos ajustados a la velocidad del juego. Parece que Nintendo sólo pretendía espesar un poco más la cortina de humo que estaba creando, sin anuncios realmente de peso y con demostraciones triviales de lo que sería su consola. Como diría el propio **Trip Hawkins**, fundador de Electronic Arts y 3DO, "*Nintendo sigue diciendo que Ultra 64 aparecerá en 1995, pero no existe ninguna evidencia que lo sostenga. Lo que mostraron en Chicago era el hardware de la placa recreativa que no tiene absolutamente ninguna conexión con Ultra 64 desde un punto de vista interno. Todo esto es una mentira enorme de marketing. Si Peter Main te dice, seis meses, márcalo en el calendario y llámale en ese momento. Te dirá: 'No, seis meses a partir de ahora', y todavía seguirá echando más humo sobre todo este asunto.*" [3]

Hawkins tenía razones para sospechar de que Nintendo sólo estaba haciendo tiempo al ver como sus competidoras se escapaban, pero también hay que tener en cuenta en sus declaraciones del momento, que su proyecto **3DO** no tenía visos de convertirse en la máquina multimedia que había soñado, y que internamente la compañía que dirigía estaba gestando ya el esbozo de **M2**, con unas características técnicas en cuanto a efectos gráficos similares a las presentadas por Nintendo para Ultra 64. Su desconfianza no cayó sin embargo en saco roto. Muchos usuarios comenzaron a olvidarse de Nintendo y volver sus cabezas hacia **Saturn** y **PlayStation**, dos atractivas propuestas que ya estaban definidas y que en pocos meses llegarían al mercado japonés

Nintendo sigue a lo suyo

En **octubre de 1994** aparecen las primeras máquinas de Killer Instinct en los salones recreativos cosechando un gran éxito y allanando el camino para la conversión a los 16 bits de Super Nintendo en un juego más que notable. Un mes más tarde haría lo propio Cruis'n USA. Obra del intemporal **Eugene Jarvis** (Robotron, Defender...) y que en un principio sorprendería al público por sus gráficos realistas y rabiosa jugabilidad, aunque ya era aceptado que estas dos máquinas no tendrían nada que ver con Ultra 64. También en noviembre de 1994 llegaron desde Japón noticias frescas, y es que para tratar de quitarle protagonismo al inminente lanzamiento japonés de Sega Saturn, Nintendo anunció el acuerdo de colaboración entre **Paradigm Simulation** (una empresa experta en simulación aérea que incluso había colaborado con el ejército americano), y la estrella Shigeru Miyamoto para desarrollar un videojuego en 3D. Los rumores apuntaron rápidamente a una secuela del fantástico Pilotwings para Super Nintendo. No fueron muy desencaminados ya que en 1996 un Pilotwings de 64 bits acompañaría al lanzamiento nipón de la consola.

Por otro lado las **críticas dirigidas a la elección del cartucho** comenzaban a importunar seriamente en el seno de los de Kyoto, así que para tratar de desviar la atención Nintendo anunció un nuevo acuerdo, en esta ocasión con **GTE Interactive Media**, una empresa experta en el negocio del juego en red y las comunicaciones. La alianza no llegaría a ninguna parte, y tan sólo serviría para enmarañar un poco más la enorme red de rumores y medias verdades que se cernía sobre el proceso de diseño de Ultra 64.

Había pasado un año y medio desde el primer anuncio de la consola, cuando en **enero de 1995**, Nintendo y Silicon Graphics notifican que el diseño de la CPU de la nueva máquina está felizmente

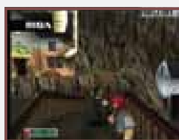
Wanted! Esos juegos desaparecidos en combate o cancelados...





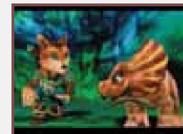
EarthBound 64. El proyecto de continuación del popular RPG para Super Nintendo acabó por abandonarse tras múltiples retrasos. Primero iba a aparecer en 64DD para luego hacerlo en cartucho. Finalmente, por problemas con el engine 3D no lo hizo ni en uno ni en otro formato, y no sería hasta unos años después cuando se recuperara el material para Mother 3 en GameBoy Advance.

Thornado. Factor 5 anunció el juego para N64, una especie de continuación espiritual del clásico Turrican, pero seguramente no pasaron de la fase de preproducción. El juego pasó a GameCube donde tampoco tuvo mucha suerte y jamás se supo más de él.



RiQa. Presentado en el E3 de 1999 como el Tomb Raider para Nintendo 64, el juego de Bits Studio siempre tuvo buena pinta hasta que dejó de aparecer en la lista de juegos más esperados. Seguramente la desarrolladora aprovechó el trabajo en RogueOps, un mediocre juego de acción para Xbox, PS2 y GameCube.

Resident Evil Zero. Tras el relativo éxito de Resident Evil 2 Capcom se lió la manta a la cabeza y proyectó una nueva entrega exclusiva para Nintendo 64. El fin de la consola llegó antes de lo esperado y Capcom decidió llevárselo hasta GameCube.



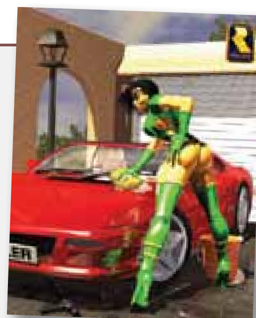
Diosaur Planet. Otra de esas historias para ser recordadas. Nació en el seno de Rare como una aventura con toques roleras al estilo The Legend of Zelda. Un cartucho de 512 megas (el máximo en N64), unos escenarios fantásticos y unos gráficos de impresión fueron su carta de presentación durante bastante tiempo, hasta que la vida de la consola llegó a su fin y Rare se llevó el proyecto hasta GameCube, pero con bastantes cambios. Miyamoto intercedió y Dinosaur Planet se convirtió en Star Fox Adventures, una especie de Zelda con los personajes del universo Star Fox.

Viewpoint 2064. Sammy quiso crear la continuación del popular shooter isométrico de NeoGeo pero problemas en el desarrollo llevaron a la cancelación casi inmediata del proyecto. El juego pretendía ser una mezcla entre el propio Star Fox y el Viewpoint original.



El "factor" Rare





Rare a principios de los 90 no era excesivamente conocida, y menos en el ámbito de las videoconsolas. Su pasado como Ultimate había dejado algunos de los mejores programas para ordenadores como Zx Spectrum, pero los jugones de NES y compañía no tenían porque conocer **PSSST**, **Jetpac** o **Knight Lore**. Con la NES Rare fue haciéndose poco a poco un hueco entre la feroz competencia que reinaba en el ámbito de las videoconsolas, y desarrolló algunos cartuchos memorables, como **Snake Rattle 'n' Roll** o **Wizards and Warriors**. En GameBoy también se dejó notar. Sin embargo, no sería hasta su conversión en 1994 como "second party" de Nintendo y sus trabajos en la saga **Donkey Kong Country** cuando ganara cierta reputación. La calidad de sus juegos, muy avanzados tecnologícamente, la convirtieron en un valor seguro que Nintendo supo exprimir a la perfección durante la vida útil de Nintendo 64.

Si no hubiera sido por juegos como **Goldeneye**, **Perfect Dark** o **Banjo Kazooie**, probablemente la consola de Nintendo no hubiera vendido el mismo número de unidades ni por asomo. La gente de Twycross supo sacarle todo el potencial al sistema de 64 bits y dio lugar a juegos increíbles muy por encima de la media de la consola. Con la llegada del ocaso de la consola sin embargo, las cosas comenzaron a cambiar. Rare planeaba lanzar **Dinosaur Planet**, una ambiciosa aventura al estilo Zelda embutida en un cartucho de 512 megas que finalmente vería la luz en GameCube bajo la marca Star Fox. Nintendo llevaba ya tiempo planeando deshacerse de la compañía inglesa, y en septiembre de 2002 pasó a formar parte de **Microsoft.** Fue el fin de una era.





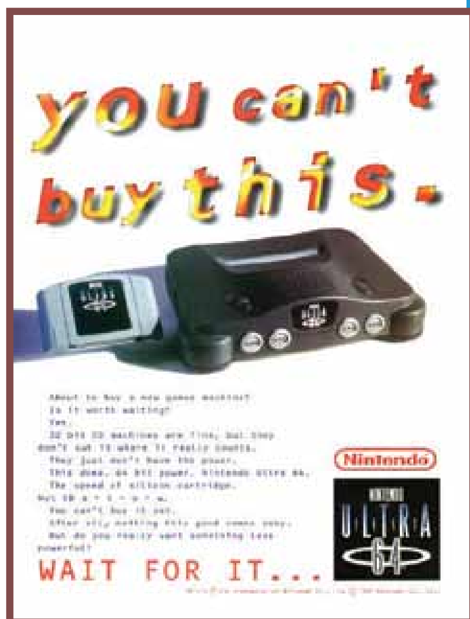
terminado y distribuyen las especificaciones técnicas finales. Muchas de las previsiones que se habían manejado hasta el momento demostraron ser ciertas como la velocidad del procesador central, cercana a los 100MHz, la potencia de los diferentes coprocesadores de los que constaba la consola, las resoluciones gráficas aceptadas o los efectos gráficos por hardware implementados como el antialiasing, midmapping, filtrado de texturas, etc. Pero realmente tras las bambalinas se gestaba un "pequeño" desastre en cuanto al diseño del hardware. **J. Scott Carr**, uno de los diseñadores jefe que participó en el diseño de la arquitectura interna de la consola en Silicon Graphics, declaró en una entrevista a IGN que "*el equipo de desarrollo estuvo formado por unas 30 o 40 personas, según el estado del proyecto, incluyendo a los responsables del software y las herramientas de desarrollo, tardando en total más de tres años en tenerlo todo listo, un año y medio antes del lanzamiento final de la consola.*" 4

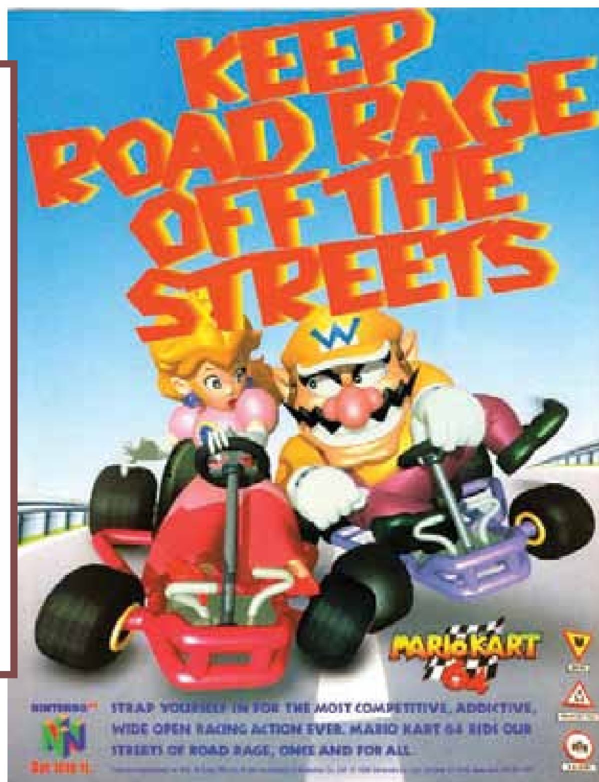
¡Un año y medio antes de lanzar el producto final! ¿Qué pasó durante este transcurso de tiempo? ¿Qué se le torció a Nintendo? Las pequeñas noticias como la incorporación de dos nuevos integrantes al 'Dream Team', en este caso **Ocean** (en horas muy bajas) y **Gametek**, que presentaba **Robotech**, un caso de "vaporware" como pocas veces se ha visto, no sirvieron para tapar que algo olía mal y que el desarrollo del hardware de la consola no estaba siendo tan plácido como se esperaba.

La noticia volvió a saltar en **mayo de 1995**, cuando un periodista del Wall Street Journal descubre casi por casualidad que Nintendo no llegaría a la fecha prometida de finales del 95. **Jim Carlton**, un periodista del famoso periódico norteamericano entrevistaba a **Greg Fischbach** sobre los resultados de **Acclaim**. Al percatarse que en las previsiones de ganancias para el siguiente año sólo aparecía Saturn y PlayStation, Carlton preguntó la razón obteniendo por respuesta un escueto "sin comentarios". Tras la entrevista el periodista se puso en contacto con la responsable de comunicación en Nintendo América por aquel entonces, la inefable **Perrin Kaplan.** Sorprendida por este hallazgo, y sin saber que responder, Kaplan consultó a Howard Lincoln y Minoru Arakawa acerca de este asunto. Los máximos responsables de Nintendo no tuvieron más remedio que rendirse ante la evidencia. Ultra 64 no sería lanzada en 1995. Carlton obtuvo así



Aspecto casi final. La primera imagen del prototipo de Nintendo 64, presentada durante la feria E3 celebrada en mayo de 1995, mostraba el diseño de la máquina prácticamente terminado. Aún con el nombre de Ultra 64, sólo quedaba por revelarse el mando de control.





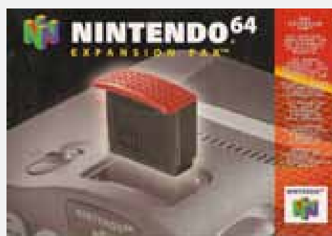


Publicidad contra los retrasos. El continuo baile de fechas del lanzamiento de la consola, obligó a Nintendo a inventarse una publicidad que en la actualidad nos parece ciertamente inútil. En la página de arriba podéis ver como Nintendo invitaba a los usuarios a "aguantar" sus ganas de comprar un nuevo sistema y esperar a la salida de su, por entonces, Ultra 64. Lo cierto es que PlayStation y Saturn ya empezaban a pegar duro... A la derecha, el anuncio en la prensa norteamericana de Mario Kart 64.

una jugosa exclusiva y Lincoln compareció ante los medios a la mañana siguiente para explicar la información del artículo que apareció en el prestigioso periódico neoyorkino, "La consola no llegará hasta el año que viene"...

Esta mala noticia no pudo llegar en peor momento. A pocos días de celebrarse el primer E3 de la historia en Los Ángeles, Nintendo al igual que el resto de las compañías se encontraba preparando todo su arsenal para sacarlo a relucir en el inmenso Convention Center. Sin embargo las cosas habían cambiado, y ahora la estrategia contra Sega y Sony tendría que plantearse de otra forma, además de calmar a los desanimados e impacientes usuarios que veían como una vez más la nueva consola de Nintendo se retrasaba. Para intentar paliarlo Nintendo lanzó una nueva nota de prensa acerca de la finalización en el diseño completo de la consola y que su lanzamiento en Estados Unidos se aplazaba desde la fecha prevista de navidades del 95, a cuatro meses después, abril de 1996. Según rezaba la nota, las razones se debían a evitar las prisas y dejar más tiempo para que los desarrolladores de los primeros juegos de la máquina pulieran sus creaciones: *"Nintendo América anuncia que Silicon Graphics Inc. (NYSE: SGI) y Nintendo Co. Ltd. han concluido el diseño del chipset para la revolucionaria videoconsola Nintendo Ultra 64TM. La compañía también quiere anunciar que la única plataforma real de 64 bits en la industria aparecerá en abril de 1996 tanto en Norteamérica como en Europa, acompañada de una serie de juegos revolucionarios exclusivos para Nintendo Ultra 64 [...] Tras 19 meses de desarrollo intenso, hemos alcanzado nuestros objetivos principales para*

¡Más memoria!



Lanzada a finales de 1998, la expansión de memoria de la consola permitía aumentar la RAM interna de Nintendo 64 desde los 4MB hasta los 8MB lo que en un principio redundaría según Nintendo en juegos más fluidos y en "gloriosa" alta resolución. Concebido seguramente desde las primeras etapas de diseño de la consola, ya que se suponía imprescindible para que el 64DD funcionara, el añadido funcionó bastante bien gracias a que su precio no era desorbitado y a que sólo Donkey Kong 64 y Majora's Mask lo requerían para funcionar. Se convirtió en una compra opcional, al estilo del cartucho de expansión para Saturn que Capcom y SNK supieron explotar tan bien en sus respectivos juegos de lucha. La mayoría de los juegos que aprovechaban sus características lo hicieron para aumentar la resolución hasta los 640x480 pixels, consiguiendo de este modo una nitidez sorprendente, aunque a costa de un framerate bastante inestable. Fueron por ejemplo el caso de Turok 2, Castlevania: Legacy of Darkness o Hybrid Heaven, este último llegando incluso a ser injugable. Otros desarrolladores incorporaron un poco anunciado modo de 32 bits de colores, como fue en Quake II, o simplemente porque requerían de más memoria para colocar más personajes en pantalla y mejores animaciones, tipo Majora's Mask. Sin ser un complemento obligatorio, Nintendo supo en este sentido jugar bien sus cartas, aportando aquel extra de calidad en la resolución de pantalla y comparándose muchas veces a los primeros títulos de la recién estrenada Dreamcast, como pudieron ser los casos de Rayman 2 y Star Wars Ep. 1, dos versiones muy parecidas a pesar de las diferencias entre ambas plataformas. A continuación te dejamos co un breve listado de los juegos más destacados de la consola que utilizaban el expansion pack:

- Castlevania: Legacy of Darkness
- Command & Conquer
- Donkey Kong 64
- Duke Nukem: Zero Hour
- Excitebike 64
- Hydro Thunder
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- NBA Jam 2000
- Nuclear Strike 64
- Perfect Dark
- Quake II
- Rayman 2: The Great Escape
- Resident Evil 2
- Road Rash 64
- San Francisco Rush 2049
- Shadow Man
- StarCraft 64
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron
- Tony Hawk's Pro Skater
- Top Gear Overdrive
- Turok 2: Seeds of Evil





¿Parecía imposible? Durante buena parte de su vida se puso en duda la aparición de determinados juegos en la consola de Nintendo, debido en primer lugar a la escasa capacidad del cartucho y en segundo al público evidentemente de menor edad en comparación a otras máquinas. Wipeout 64 (a la izquierda) o Resident Evil 2 vinieron a negar estas acusaciones, aunque desgraciadamente no fueron una norma en los lanzamientos dirigidos a esta consola. La conversión de Wipeout, sin ser perfecta, si que dió lugar a un juego tremendamente jugable, rápido y dotado de una banda sonora increíble marca de la saga. Los temas, comprimidos en un cartucho de tan sólo 8 megabytes, sonaban casi igual que sus primos para PlayStation o Saturn.

Nintendo Ultra 64: desarrollar un chip capaz de llevar a casa la mejor experiencia en videojuegos posible, y hacerlo por un precio por debajo de los 250$ en las tiendas. Sin embargo hemos optado por no correr en el lanzamiento de Ultra 64, queremos darle más tiempo a los desarrolladores para que estudien y aprovechen todo el poder que posee nuestra máquina a la hora de crear sus juegos.” [5]

Sin duda unas palabras cuanto menos desconcertantes. Más aún paradójico sería la decisión de que Nintendo 64 no aparecería en el venidero E3 y que habría que esperar hasta finales de año en Japón, y al CES de 1996 en Las Vegas: “*Nintendo mostrará oficialmente Ultra 64 en su exhibición anual de videojuegos que tendrá lugar los días 24, 25 y 26 de noviembre de 1995 en Makahari, Japón, y en el Consumer Electronics Show el día 5 de enero de 1996 en Las Vegas.*” [6]

La presentación... ¿definitiva?

Un poco después, **entre el 11 y el 13 de mayo** se celebraría en Los Ángeles la primera Electronic Entertainment Show, una de las ferias más interesantes del sector. Sega trató de dar un golpe de efecto definitivo anunciando por sorpresa el lanzamiento de Saturn en tierras norteamericanas a un precio de 399$. Sin duda **Tom Kalinske,** presidente de **Sega** , y su equipo, se las prometieron muy felices al adelantar por mucho en la carrera al resto de competidores, pero **Sony** no se quedó de brazos cruzados anunciando que su **PlayStation** costará tan sólo 299$ y dejando al auditorio literalmente con la boca abierta. Las cartas estaban echadas y boca arriba. Nintendo por su parte tuvo que conformarse con las consolas que ya tenía en el mercado y centró, sin demasiado convencimiento, su panel de lanzamientos en el experimento de **Gumpei Yokoi**, la **Virtual Boy** y los juegos para 16 bits. Aunque se hizo pública **la primera imagen oficial del aspecto externo de la máquina**, una estilizada consola de color negro sobria y atractiva, también se hizo patente la profunda decepción que reinaba en el ambiente al respecto de Ultra 64,







Algunos de los mejores. Goldeneye, Turok 2, Zelda Ocarina of Time... son juegos para el recuerdo de muchos jugones. A pesar de ser una consola sin excesivo éxito que palideció ante la soberanía de PlayStation, algunos de los cartuchos de la consola pertenecen al olimpo de los mejores.

Entrevistamos a NeoConker 64, coleccionista de N64





Hablamos con **NeoConker64**, un coleccionista de videoconsolas y videojuegos que se caracteriza por su ferviente admiración por lo que hace Nintendo y que posee una de las colecciones más sorprendentes de la consola de 64 bits. NeoConker tiene en su haber todos los títulos PAL de la consola por ejemplo, y la mayoría de joyas japonesas que no llegaron a lanzarse en otro territorio como Sin & Punishment, Neon Genesis Evangelion o Bangai-O.

Hola Neoconker, muchas gracias por querer responder a nuestras preguntas. Lo primero que nos gustaría es que nos contaras algo sobre tí y tu afición de coleccionista, ¿cuándo la comenzaste y cuál era tu objetivo inicial? ¿?Es Nintendo 64 tu sistema favorito?

Buenas, y gracias por invitarme a charlar con vosotros. Empecé en esto de los juegos bastante pequeño, cuando recibí una Atari 2600 'pirata' como regalo de Reyes. A los 7 u 8 años me pasé a la NES, y le cogí el gusto a los sistemas Nintendo. Por aquella época no me interesaba el coleccionismo. No fui un niño que dispusiera de muchos juegos, en los 4 años que tuve el sistema sólo me pude permitir comprar un cartucho extra. Fue el Goal! de Jaleco, que jugué y re-jugué. Más tarde me regalaron una SNES por Navidad y comencé a comprar más cartuchos. Cuando terminaba un juego o me cansaba de él solía cambiarlo por otro en un mercadillo de la ciudad por 1.000 de las antiguas pesetas.

Se puede decir que mi etapa de coleccionista comenzó con la llegada de N64. Tardé unos meses en comprármela con Mario Kart 64, y cada fecha señalada adquiría un juego más. Así llegaron Lylat Wars, Wave Race, Blast Corps, Goldeneye 007, Banjo Kazooie... No sé si fue por los fenomenales modos multijugador o porque le cogí cariño a esos juegos, pero comencé a no querer desprenderme de ellos, así que fui teniendo cada vez más.

En este momento descubrí otros medios para conseguir los juegos más baratos. Compraba juegos de alquiler de segunda mano en Blockbusters por 1.300 y 2.000 pesetas, hacía mis pinitos en Ibazar (nuestro antiguo Ebay) comprando lotes de juegos que eran auténticas gangas, frecuentaba mercadillos y Cash Converters... Como anécdota a veces tenían en el antiguo Continente algún juego (recuerdo Doom 64) por tan solo 1.000 pesetas. Me compraba 5 o 6 cartuchos y luego los iba cambiando en Centro Mail o mercadillos por otros juegos pagando 1.000 pesetas más. Así me hice, por ejemplo, con Mystical Ninja 64 y muchos otros juegos que no hubiera podido permitirme por su alto precio.

En un principio, la idea era tener todos aquellos juegos de N64 que o bien me llamaban la atención o las revistas consideraban juegos sobresalientes. Más adelante, cuando se fueron acabando los buenos juegos, fui bajando el listón y me pasé progresivamente a la importación. Por aquella época, también empecé a coleccionar juegos de sistemas anteriores (NES, SNES, MD, etc.) que todo jugador debe tener en sus estantes.. Aunque mi colección de N64 sea la más conocida, eso no significa que sea mi consola favorita. Seguramente, sea SNES la que mejores ratos me haya dado.

Posees todos los cartuchos PAL de la consola, más algunos NTSC USA y japoneses que no llegaron nunca a nuestro mercado. ¿Qué título/s te resultaron más complicados de conseguir y por qué?

Uff, déjame pensar, hace ya tiempo que mi colección de N64 ha dejado de crecer... Algunos que recuerdo que me costaron bastante fueron Stunt Racer 64 que sólo salió en America de alquiler en Blockbusters y Tetris 64 con el sensor que se ponía en la oreja (¡!) que vino de Japón. También fue particularmente difícil encontrar otros títulos con su caja, ya que solían venderse como "sólo cartucho" en Ebay.

Si nos centramos en el precio, los más caros fueron Conker´s Bad Fur Day (21.000 pesetas de salida en DreamGames) y Sin and Punishment (16.000 pesetas en Chollogames). Eso sí, ¡lo merecieron sin discusión!

Sin duda, auténticos juegazos. Imaginamos tendrás algunos favoritos. Danos una pequeña lista con esos juegos que más te gustan y con los que más has disfrutado durante tu periplo buscando esos cartuchos que se te resistían...

De N64, mi orden de favoritos lo tengo claro: Zelda OOT, Conker, Sin and Punishment, ISS98, Goldeneye, Lylat Wars, Mario Kart, Banjo Kazooie, Rogue Squadron y Shadowman.





tanto por parte de los ejecutivos de la gran N, como por parte de los medios de comunicación especializados.

Llegaría el fin de año, y por fin, jugosas novedades. El **24 de noviembre de 1995** se celebraba la **Shoshinkai** en el centro de convenciones **Makuhori Messe** en Tokio. El evento es realmente una feria de promoción por parte de Nintendo que mostraba ahí sus productos sin interferencias ni anuncios de otras compañías. La novedad de la edición de ese año radicaba en que por primera vez estarían a disposición del público demos de los primeros juegos de la esperada consola, además de un gran número de vídeos de proyectos futuros. No fue lo único que pudieron ver los asistentes al evento. El nombre de la consola cambió al definitivo **Nintendo 64** y se mostró también por primera vez el **revolucionario mando** de la consola. Erróneamente adjudicado en ocasiones como un diseño de Miyamoto, fueron los genios del equipo interno **R&D Team 3**, con, valga la redundancia, **Genyo Takeda** al frente, quienes le dieron forma, en la que sería una rompedora forma de entender la interacción con los nuevos entornos virtuales a los que se enfrentaban los jugadores a partir de ese momento. Dejaremos de lado la controversia suscitada de quien fue primero, el huevo o la gallina, el mando



Por fin da la cara. Tras tanta espera por fin se podía jugar oficialmente a los primeros títulos de Nintendo 64. Los japoneses disfrutaron de Super Mario 64 y, en menor medida, de Kirby's Air Ride (arriba). También se mostraron algunos videos de futuros proyectos, como la nueva entrega de Zelda (arriba a la izquierda). El cartel de la feria también invitaba al optimismo, con un Mario asombrado ante el poder de la nueva consola (izquierda).



De otras consolas, los juegos que más he disfrutado han sido, por este orden, Zelda ALTTP, Terranigma, Super Mario World, Contra, Yoshi´s Island, Super Metroid, Chrono Trigger, Ico, Tetris Attack, Shadow of the Colossus, Advance Wars 2, Phoenix Wright, Golden Axe y Light Crusader. Gran variedad en géneros y sistemas, ¡pero casi todo retro!

Hace unos años la importación de videojuegos era más compleja y cara que ahora, ¿Cómo te las arreglabas a finales de los 90 para conseguir algunas de las joyas que posees?
Fui uno de los primeros usuarios españoles en explorar las páginas de Ebay en países como EEUU, Reino Unido o Alemania, de manera que me llevé muchas gangas. Por ejemplo, el buscado Indiana Jones and the Infernal Machine de N64 NTSC me salió por tan solo 3.000 pesetas (18 euros) en Ebay Francia. Cuando un juego se me resistía lo suficiente, no me quedaba más remedio que recurrir a opciones más caras como Chollogames, pero sólo en ocasiones contadas (Sin and Punishment, Animal Forest, Evangelion, Doreaemon 3). En 2003 me marché a vivir a Londres, donde me fue más fácil conseguir otros juegos PAL y de importación en mercadillos, tiendas especializadas, y páginas de internet. Además, trabajaba en una franquicia de Gamestation en Camden Town, lo que me daba acceso a gran cantidad de material y me ponía en contacto con otros coleccionistas.



La mejor compra de mi vida la hice en un mercadillo de Seven Sisters Road en el norte de Londres, donde me hice con unos 15 juegos de Sega Saturn donde se incluían Panzer Dragoon Saga (150 euros en Ebay) o Shining Force 3 (60 euros) por unas 10 libras (12 euros al cambio). Vi a unos chavales vendiendo en un puesto, y entre las cajas asomaba algún juego de Sega. Cuando levanté aquella caja y empecé a ver joya tras joya tuve que hacer un esfuerzo para que no se me notara en la cara. Más todavía cuando uno de los chavales me dijo: "They are 50 p." ("Son 50 peniques"). Al ver cómo me llevaba a las manos el montón de juegos entero el chico se apresuró a replicar: "I mean each one!" ("¡Pero cada uno!). Unos meses después, en el mismo mercadillo, también me hice con una copia del rarísimo Doctor V64 (el add-on para jugar juegos piratas en N64) por 18 libras (costaba 120 en Internet). ¡Pero lo más curioso es que el hombre que lo vendía tenía dos unidades!

Sorprenden sobre todo algunos títulos que posees, como BangaiO, Indiana Jones and the Infernal Machine o los Doraemon. ¿Alguna anécdota más de como los consiguestes?
Indiana lo adquirí bastante barato desde Francia, aunque nunca lo he jugado en profundidad. Bakuretsu Muteki Bangaioh me llegó desde Holanda via Ebay por unos 60 euros, y es un juego que he disfrutado mucho. La serie Doraemon la conseguí en Ebay, salvo el tercero que encargué a Chollogames. Todos ellos son juegos por los que en mayor o menor medida tenía interés como jugador o como coleccionista.

Ya has dicho que además coleccionas otros sistemas. ¿Qué otras máquinas tienes como preferidas?
Mi predilección es por los sistemas de Nintendo, en especial SNES, N64 y NES, aunque también tengo mucho aprecio a Mega Drive y Atari 2600. Mi colección se compone de, entre otros, los siguiente sistemas: CPC, Spectrum, Atari 2600 y 7800, PSX, PS2, GC, MS, GG, MD, SS, NES, SNES, N64 (PAL y NTSC), GC, GB (original, color, Advance, Advance SP), DS, 3DO, y XBOX. Casi todos son sistemas retro, siendo la generación GC-PS2-XBOX-DS la última que me interesa (de momento). También tengo la suerte de poseer una máquina recreativa que conseguí gratis por un amigo, a la que he instalado una placa de ordenador con MAME.

El total de juegos individuales en mi colección es de 1.853. Los de N64 tienen todas cajas originales, pero en otros sistemas no es así. También colecciono revistas antiguas (64 Magazine, Hobby Consolas, Nintendo Acción) y productos de merchandising (figuras, CDs, videos, peluches, etc.). Básicamente, todo lo que encuentre por buen precio.

analógico de Atari, el control pad de Sega especial para Nights, o la forma de tricornio del mando de Nintendo 64… Es una discusión estéril que enmascara realmente la importancia del invento. En esta ocasión el gigante nipón arriesgó, y como se ha visto posteriormente acertó de pleno llevando al dispositivo de entrada por excelencia de las videoconsolas a un nivel superior. **Hiroshi Yamauchi** se mostró especialmente orgulloso de la creación de su equipo y en uno de sus habituales discursos pomposos dijo que "*si creíamos que este es otro mando sin más, entonces es que no sabes nada sobre videojuegos.*". [7]

Resultan por cierto muy curiosas las declaraciones de Takeda, cuando comentó en la feria que "*Intentamos crear un mando con sensor de movimiento que se cogiera a la muñeca. Llegamos a fabricar un prototipo e iniciamos la patente. Todo parecía ir bien, pero los jugadores no acababan de acostumbrarse al mecanismo interior así que tuvimos que desechar la idea*" [8] Todo parecido con el mando de Wii es pura coincidencia… ¿O no?

La disposición del mando y sus asideros provocaron que existieran tres formas diferentes de cogerlo con las manos (realmente eran dos las realmente prácticas), lo que supuso un pequeño esfuerzo por parte de los jugadores al estar acostumbrados al clásico pad de las generaciones anteriores. IGN preguntó por ejemplo un par de años después a **David Dinstbier**, el programador principal cachas y amante de las iguanas que dirigia el proyecto Turok para Acclaim, acerca del mando de control y sus extrañas formas: "*El controlador tiene tantos botones y tantas configuraciones que es muy sencillo desarrollar pensando en él, y muy fácil de jugar con él. Ahora bien, la mayoría de la gente tiene que acostumbrarse, pero tras 10*

Entrevistamos a NeoConker 64, coleccionista de N64



En la actualidad prácticamente todo se mueve a través de ebay y algunas tiendas de importación. ¿Algún consejo para los lectores que quieran seguir tus pasos?

Hoy en día la situación no es la misma que cuando yo empecé a coleccionar, y aquellos que quieran empezar una colección seguramente lo tendrán más complicado. Existe mucha especulación y encontrar gangas es cada vez más difícil. Por ejemplo, se ha dejado de ver retro en mercadillos y los Cash Converters han comenzado a poner precios individuales acordes con el valor real del juego (en lugar de poner todos los juegos de un sistema al mismo precio). Si no se tiene predilección por los juegos PAL España o porque los diálogos vengan en español, recomendaría a los interesados mirar en Ebay Alemania o Ebay UK en lugar de en Ebay España. Una cuenta PayPal es absolutamente necesaria para todo coleccionista hoy día. También recomendaría los foros de Internet (Meristation o Vandal por ejemplo) donde se puede recurrir al trueque.

¿Cómo ves el mundo de los coleccionistas? ¿Llegará un punto en el que tendrás que parar? ¿Hay algo que estés buscando actualmente?
Como comentaba, la masificación y casi "profesionalización" del medio hace que haya mucha más competencia, especulación, e inflación en los precios de los juegos y sistemas retro. Además el paso del tiempo hace que cada vez sea más difícil encontrar determinados juegos en un estado de conservación aceptable.. Quizá, para una persona como yo, que no dispone de tanto dinero para su hobby, lo más recomendable hoy en día sería centrarse en uno o dos sistemas y dejar a un lado los tópicos entre coleccionista de que los juegos han de venir completos o precintados. El tiempo no me permite dedicarme tanto a este mundillo como antes, y ahora me conformo con comprar juegos que realmente me interesa jugar, y dedico tiempo a jugar a joyas de sistemas retro que compré hace tiempo pero que no tuve oportunidad de disfrutar. Aún así, sigo pasando buenos ratos buscando juegos a buen precio por Internet, y paseando por mercadillos en busca de la penúltima ganga.



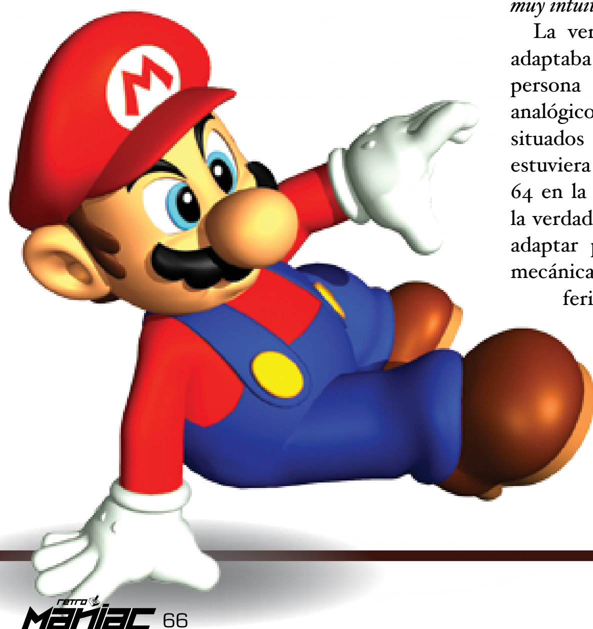


Motos de agua y acrobacias en el cielo. Dos de los representantes más importantes de la consola. Wave RAce 64 y Pilotwings 64. Geniales en cierto modo cada uno en su contexto.

minutos jugando a Turok se convertirá en una experiencia muy intuitiva. La gente aprende todo." [9]

La verdad es que el mando de Nintendo se adaptaba como un guante a los shooters en primera persona gracias al uso del gatillo y al joystick analógico combinado con los botones amarillos situados más a la derecha. Aunque su diseño estuviera pensado realmente con un Super Mario 64 en la cabeza y el uso de las cámaras virtuales, la verdad es que el "juguete" de Nintendo se supo adaptar perfectamente a un sinfín de juegos y mecánicas diferentes, y el público que visitó la feria se hizo rápidamente con los controles en los dos títulos jugables disponibles: el impresionante **Super Mario 64**, y el decepcionante **Kirby's Air Ride**, cancelado por cierto, y recuperado años después en GameCube. Ni rastro de más juegos, sólo vídeos a pesar de que se suponía que a finales de año la consola haría acto de presencia en las tiendas. Algo no iba bien. Era tal el desconcierto acerca del estado real de la consola y las informaciones contradictorias sobre la misma, que la prensa en Europa esperaba por ejemplo que Nintendo mostrara unos 10 juegos en esta feria, y que en unas semanas estarían ya a la venta en el país nipón, al tiempo que en la primavera de 1996 los jugones del viejo continente podrían disfrutar de la consola. Nada más lejos de la realidad, y es que el mismísimo **Peter Main**, responsable de marketing y ventas de Nintendo USA respondería ante la pregunta del seminario CTW sobre un presunto nuevo retraso que *"Las enormes expectativas de ventas de Nintendo 64 en todo el mundo nos han hecho reconsiderar su fecha de lanzamiento en USA y Europa"*. La paciencia de los usuarios comenzaba a agotarse ante excusas de este calado.

Tampoco parece que se le daría carpetazo definitivo al asunto de los cartuchos como medio de almacenamiento para los juegos, así que Nintendo, en otra de esas decisiones cuanto menos cuestionables, y ya para rematar la feria **Shoshinkai**, anunció por medio de su presidente Yamahuchi, el desarrollo de un nuevo sistema de almacenamiento de mayor capacidad que aparecería a la venta aproximadamente un año después de la salida de la consola. En aquel momento no trascendería mucho más, aunque un poco más tarde, en la revista **Dengeki Super**





Famicom, **Minoru Arakawa** revelaría algunos datos más, como que se trataba de *"un sistema de almacenamiento magnético denominado en un principio 'Bulky Media', que tendrían una capacidad aproximada de 120 a 150 megabytes, una velocidad de acceso más rápida que los CD-ROM y 2 megabytes de memoria RAM adicional."* [10]

¿Era esta la respuesta de 'la gran N' a la petición de más espacio por parte de los desarrolladores y jugadores del mundo entero? Aunque en ese momento no lo supiera, Nintendo (para desesperación de sus seguidores) lo único que había hecho era comenzar otro culebrón que no terminaría hasta años después...

Entre tanto anuncio a la desesperada, los japoneses ya sabían que tendrían que esperar unos meses más para ver la salida de la consola en su país. **Abril de 1996** era ahora la fecha escogida por los mandamases de Nintendo, mientras que en los Estados Unidos haría lo propio en **septiembre**. ¿Sería, esta vez sí, la definitiva? Nintendo España se atrevía incluso a confirmar que la consola aparecería finalmente en nuestro país el **30 de octubre**, un mes después que en tierras norteamericanas[11] Tras todo este aluvión informativo desde Tokyo, le tocaría de nuevo a occidente.

El CES pasó con más pena que gloria y en mayo de 1996 se celebra la que posteriormente se convertiría en la feria del ocio electrónico por excelencia, la nueva **E3**. Allí Nintendo confirmó nuevamente el nombre de la consola, mostró los primeros títulos para el lanzamiento, confirmó el precio de 250$ (sin pack) y fijó la fecha de salida definitivamente: 30 de septiembre. **Super Mario 64** y **Pilotwings 64** se llevaron los mayores aplausos de la concurrencia al demostrar que a pesar de los retrasos quizás si que mereciera la pena esperar. **Goldeneye 007** se presentó por primera vez obteniendo excelentes críticas. En general el público asistente estaba contento con lo que veía y jugaba. En cualquier caso **Sega**, y sobre todo **Sony**, ya estaban fuertemente afianzadas. PlayStation se había comido gran parte del mercado y la política agresiva de sus ejecutivos había hecho que gran parte de los jugadores se decantaran por la máquina de Sony, donde encontraban todos los juegos que querían y más. Peter Main, vicepresidente de marketing divagó acerca de las predicciones que tenían en Nintendo en cuanto al reparto del mercado. Según sus cálculos, para mediados de 1997 tendrían asegurados un 53% de la tarta, mientras que Sony tendría que conformarse con el 39%, y la denostada Sega el resto. Pero las palabras se las lleva el viento señor Main. La ciega confianza en el poder que hasta el momento había tenido Nintendo se volvió en su contra, ya que no tenían en cuenta la









Final Fantasy, el disgusto del siglo. La demo técnica de la imagen justo arriba pertenece a una especie de experimento que Square mostró en la SIGGRAPH de 1995 (una especie de festival de gráficos creados por ordenador). Square quería mostrar al mundo como veía la próxima generación de juegos de rol. Lo cierto es que la demo es interactiva, y aunque lo suqe se conoce es un vídeo que muestra la secuencia de un combate, todo fue generado en tiempo real mediante polígonos. La escena se convertiría en la semilla que germinó posteriormente como Final Fantasy VII para PlayStation.

Los mejores



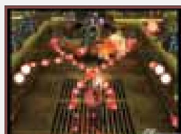
La vida de Nintendo 64 estuvo repleta de altibajos, pero ello no fue obstáculo para que se desarrollaran para la consola cientos de juegos diferentes. Para teneruna idea de la calidad que atesoran muchos de ellos, te presentamos a continuación nuestra particular lista de los mejores cartuchos para la consola, sin orden ni concierto alguno, sólo lo que nos dicta nuestra memoria:

Super Mario 64



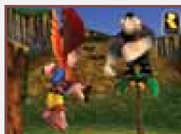
Nos encanta y nos parece un juego difícilmente superable, simplemente por ser el primero, y por instaurar la nueva tendencia de los plataformas en 3D. Tuvo que pasar mucho tiempo hasta que otra franquicia típicamente bidimensional diera el salto a los polígonos de forma tan excelente como la obra de Miyamoto y su equipo.

Sin & Punishment



Lo verás mencionado varias veces en este reportaje, y es que la obra maestra de Treasure no tiene parangón, ni en los 64 bits de Nintendo, ni en otro sistema. Sublime, repleto de acción hasta los topes y toda una rareza en el catálogo de la consola. Quién sabe que hubiera pasado si el resto de desarrolladoras hubieran tenido el mismo talento y capacidad de programación que Treasure.

Banjo Kazooie



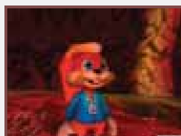
De entre los títulos de Rare sentimos especial devoción por su primer plataformas en la consola. Quizás por conservar una inocencia que luego se vería continuada en DK 64 o Banjo Tooie, pero es que nos encantan las andanzas de este par, no lo podemos evitar. Desde el preciosismo de sus gráficos y escenarios, un par de pasos por delante de Super Mario 64, la genial banda sonora o la jugabilidad, hasta la longitud y la cantidad de secretos marca de la casa que podíamos encontrar, Banjo Kazooie es una obra difícil de olvidar.

World Driver Championship



Difícil elección entre este o Top Gear Rally, también de Boss, y es que la calidad técnica que atesora este cartucho deslumbra a cualquiera. Una vez que el usuario se acostumbra a su sistema de conducción se convierte en un título de carreras delicioso.

Conker's Bad Fur Day



Una opereta bélica, repleta de guiños escatológicos y terrorismo de peluche. Pone a prueba el hardware para la consola e incorpora modalidades multijugador que harían enrojecer a los juegos actuales, además de una aventura sin parangón y adulta. Una oda al buen (mal) gusto que desgraciadamente paso con más pena que gloria por el mercado (en Europa lo distribuyó THQ de forma limitada), debido a su caracter adulto y al declive que experimentaba la consola ya en sus últimos días.
Con los años la obra de Rare se ha convertido en un juego de culto que ha contado incluso con un remake en Xbox.

experiencia de Sony y su enorme poder económico. Para muestra un botón, y en la misma feria **Jim Whims**, vicepresidente ejecutivo de Sony en aquel momento, anunció la bajada inminente de la consola hasta los irrisorios 199$. Los asistentes a la conferencia rompieron en aplausos al igual que ocurrió en la edición anterior, y a la postre Sega y Nintendo no tuvieron más remedio que rebajar sus precios de venta al público. Quizás el optimismo por parte de la cúpula de la gran N fuera excesivo, era el momento de volver a poner los pies en la tierra.

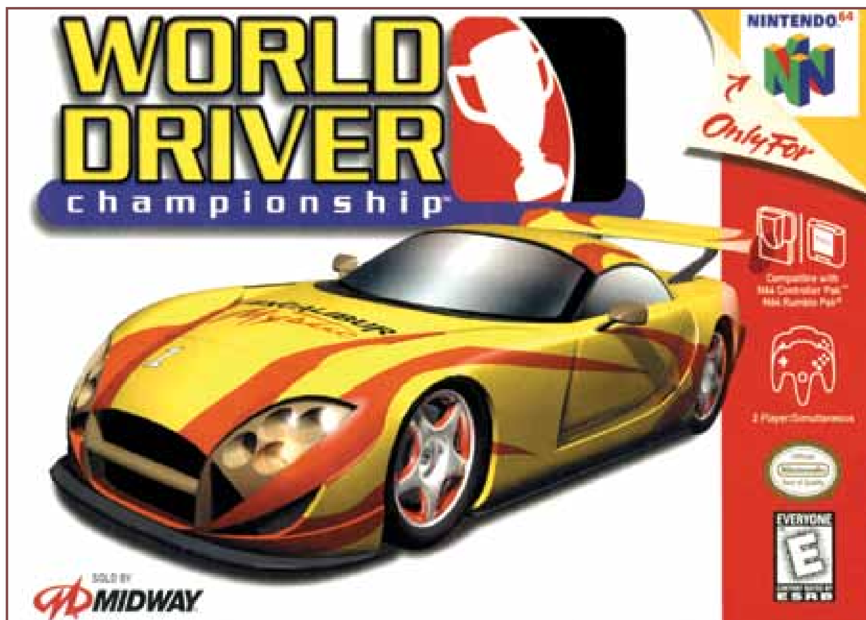
La pérdida de Square

Mientras todo esto sucedía, algunos aún se preguntaban por los juegos japoneses y el apoyo de las grandes productoras niponas. **Capcom** y **Namco** habían elegido descaradamente a Sony, y Nintendo sólo contaba con el primigenio apoyo de **Imagineer** y **Seta**, dos desarrolladoras que no destacaban precisamente por sus títulos espectaculares. **Konami**, aún en las sombras, y **KOEI**, otra de las veteranas, no soltaban prenda. Pero lo más sorprendente era el silencio de **Squaresoft**, una histórica aliada de Nintendo. ¿Qué estaba pasando? Tras **Final Fantasy VI** y el genial **Super Mario RPG** para la 16 bits, la confirmación de que Nintendo 64 utilizaría cartuchos en lugar del soporte óptico para los juegos hizo que una de las desarrolladoras de RPG nipones de mayor éxito se pensara muy mucho subirse al carro. Hironobu Sakaguchi, creador de la saga, dejó entonces las cosas claras anunciando que Final Fantasy VIII aparecería definitivamente en PlayStation y no en Nintendo 64 como se esperaba.

Según **Sakaguchi**, la decisión obedecía a que de este modo no tendría que preocuparse por las limitaciones del espacio del cartucho, y así poder incorporar las cinemáticas que tanto deseaba como buen amante del cine: "*Cuando comenzamos con Final Fantasy I [para Famicom], estábamos limitados tecnológicamente, así que lo primero que hacía era bocetar una idea y luego enfrentarnos al hardware. Primero colocábamos los gráficos en pantalla de modo que calculábamos, teniendo en cuenta la capacidad del hardware, como de grande podía ser el mundo que estábamos creando y cuantas localizaciones podíamos incluir. Después de todo eso incorporábamos mi idea bocetada anteriormente y construíamos una historia en base a lo que habíamos conseguido obtener de la consola*." [12]

El hardware de PlayStation era el marco perfecto para plasmar las ideas de Sakaguchi y su equipo. No había más que discutir. El genio podría crear el juego que siempre había soñado, sin las restricciones de un cartucho. Esto, unido a la falsa creencia de que se desechó una demo técnica 3D del juego presuntamente realizada para Nintendo 64, acabó por cortar de raíz la relación entre las dos compañías hasta bien entrado 2003, con la llegada de **Final Fantasy Chronicles** en **GameCube**.

No más retrasos, el **23 de junio de 1996** se



Un juego para recordar. El de arriba es probablemente el mejor juego de coches que apareció en Nintendo 64. La gente de Boss le sacó todo el partido posible a la consola desarrollando sus propias herramientas y haciendo uso de las técnicas de microcódigo que fueron puliendo desde Top Gear Rally. El juego muestra los que quizás son los mejores gráficos en simulación de velocidad en los 64 bits de Nintendo, gracias a sus increíbles texturas, modo en alta resolución y velocidad de los frames, que casi nunca se resienten a pesar de la cantidad de polígonos en pantalla. Impresionante.





También con vibración. Cuando apareció el dispositivo 'Rumble Pack' en Japón, Nintendo aprovechó para relanzar dos de sus clásicos con la función de vibración incorporada. Aquí tenéis las cajas japonesas de Wave Race 64 y Super Mario 64 con dicha característica incorporada y que no vimos en occidente...



puso a la venta la máquina por fin en Japón tras más de un año de retrasos continuos y después de no cumplir la fecha prevista de finales de abril. Las típicas colas de japoneses esperando ordenadamente frente a las tiendas de **Akihabara** fueron largas pero no tanto como se esperaba. La media de edad de los compradores era más baja que PlayStation, y los japoneses sólo contaban con tres juegos con los que dar de comer a su consola: **Super Mario 64**, que se vendió como rosquillas (más de un millón de unidades vendidas a principios de septiembre), **Pilotwings 64**, que tampoco lo hizo mal, y **Saikyō Habu Shōgi**, basado en el popular juego de mesa japonés y que fue un fracaso comercial. Las **300.000 consolas** que puso Nintendo en circulación se vendieron casi al instante, la publicidad y la campaña de promoción inundaron literalmente las calles de Tokyo y otras ciudades importantes en el país. Incluso apareció un nuevo concurso basado en la consola en la televisión. Sin embargo a Nintendo se le acumulaban los problemas. En Japón existía una carencia alarmante de juegos en las tiendas sin visos de que la situación mejorara en un periodo corto de tiempo, ya que las desarrolladoras que apoyaban su máquina eran pocas y los ciclos de producción muy lentos. Para más inri Nintendo perdía a compañeras de viaje tan importantes como **Square**. Un japonés que comprara la consola el día de su lanzamiento tenía que esperar hasta finales de septiembre para hacerse con un nuevo título (**Wave Race 64**), y en diciembre de 1996 apenas podía encontrarse una decena de títulos en las estanterías de las tiendas. Sin duda un bagaje muy pobre para una máquina con tantas pretensiones.

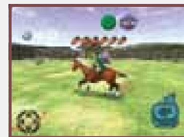
El lanzamiento americano

Septiembre de 1996. Al final una fecha que se cumple. De hecho, Nintendo adelantó desde el 30 al 29 de septiembre el día del lanzamiento de su esperada consola. Con mucha más fanfarria que en el caso japonés, la llegada de la máquina fue incluso objeto de las noticias en las televisiones norteamericanas que se acercaron a ver como se sacaban los palets repletos de cajas de un avión.

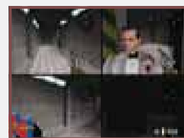
Las **500.000 unidades** previstas a un precio de **199$** se vendieron en el mismo fin de semana, y aunque en un principio se había decidido que poco a poco se traerían más máquinas, Nintendo optó por darle un empujón darle un empujón al mercado americano trayendo consolas previstas para Japón (algo que tampoco importaba debido al descenso en la demanda) y, desgraciadamente, también las previstas para el viejo

Los mejores

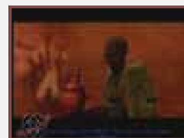
Zelda Ocarina of Time
No podía faltar la estrella del catálogo, la aventura con toques roleros de Miyamoto se supera a si mismo y se convierte en un juego difícilmente superable. La reciente conversión a 3DS atestigua su enorme calidad.



Goldeneye 007
No sabemos si lo preferimos realmente antes que Perfect Dark, pero lo dejaremos en primer lugar dado el fuerte componente nostálgico que tiene en nuestros corazones. Sus partidas multi serán siempre recordadas. Inigualable.



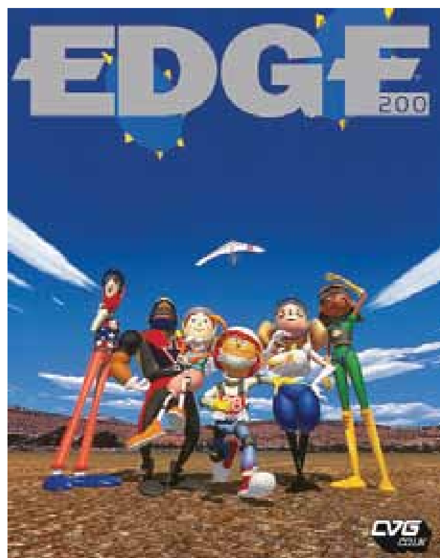
Shadowman
A más de uno le chirriara incluir este nombre en el 'Top' de juegos de Nintendo, pero lo cierto es que el enorme cartucho de Acclaim (256mb) se convirtió en una adaptación perfecta del sórdido universo del comic. Una aventura sin igual, difícil y larga. ¡Nos encanta!



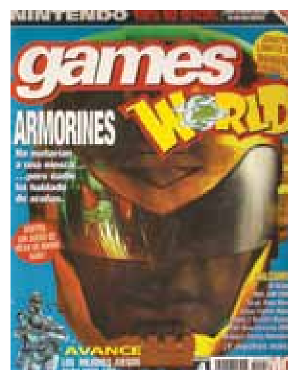
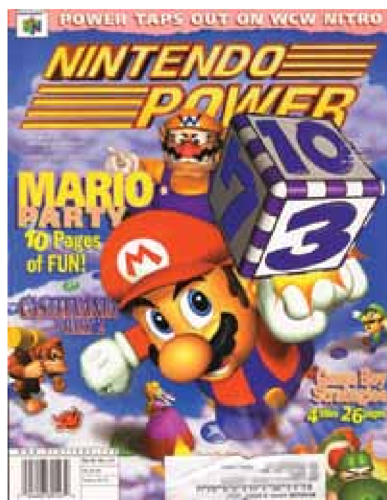
ISS98
Es nuestra preferida por su jugabilidad más refinada y gráficos menos borrosos. ¡Las partidas entre dos jugadores son antológicas!










Revistas a tutiplen. Nintendo 64 contó con el apoyo de numerosas cabeceras en el mundo, sobre todo en Estados Unidos, mercado en el que Nintendo obtuvo mejores resultados. En España aparte de los magazines generales sobre videojuegos y Nintendo Acción, pudimos contar con una magnífica adaptación de la N64 Magazine inglesa y una efímera Games World, ambas de la editorial MC.

continente. Estaba claro que octubre no sería tampoco el mes europeo. Pronto sin embargo comenzaron a surgir los mismos problemas que en Japón. El número de títulos disponibles eran muy escasos y los siguientes lanzamientos no parecían ser excesivamente espectaculares, sobre todo en el caso de **Cruis'n Usa**, una penosa conversión del original en máquina recreativa, o **Mortal Kombat Trilogy**, que palideció ante la versión de PlayStation debido a las pobres técnicas de compresión en gráficos y sonido. Todo esto no parecía importarle mucho a Nintendo, Howard Lincoln, en una entrevista concedida a Edge respondía así a la pregunta de por que no quería tener cientos de juegos en el catálogo de Nintendo 64: *"No me importa si tenemos tantos juegos como Sony o Sega. Lo que me importa es que sean buenos títulos."* [13]

Muy loable sin duda, y seguramente herencia de los últimos vestigios de aquel famoso "sello de calidad Nintendo", pero ni se cumplió la máxima de calidad, ni era la forma de proceder si de verdad querían superar a sus competidoras.

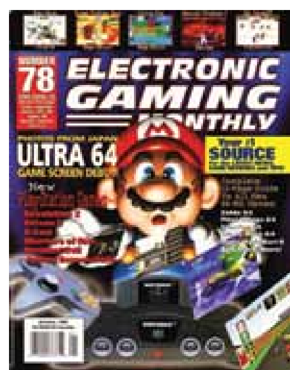
En cualquier caso Nintendo consiguió lanzar a tiempo en estos primeros meses de vida algunos bombazos más como **Wave Race 64**, **Mario Kart 64**, **Shadows of The Empire** o **Star Fox 64**, no dejando excesivo espacio entre uno y otro lanzamiento, pero la carrera ya estaba perdida y sólo podía aspirar a obtener la medalla de plata. La ventaja adquirida por Sony era excesiva, y aunque Sega lo pasaba mal en su país de origen, en

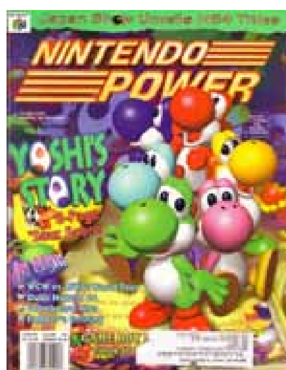














Estados Unidos Saturn todavía gozaba de cierto tirón gracias al gran número de seguidores de las conversiones arcade. Nintendo guardaba aún un as en la manga, una carta protagonizada por cierto duende de orejas puntiagudas y traje verde que parecía ser la mejor baza para recuperar el trono perdido. La bajada en los precios de producción de los cartuchos y las promesas del **64DD** ayudaron a mantener altas las expectativas en la consola. Los desarrolladores parecían animarse y subirse al carro, y los juegos tenían cada mejor pinta después de algunos desangelados y primigenios intentos (**Doom 64**, **Hexen**, **San Francisco Rush**...), pero antes de todo esto... ¿qué narices pasaba en Europa?

El tortuoso camino hacia el viejo continente

La decisión de que las consolas previstas para Europa aterrizaran en Estados Unidos con el objeto de cubrir la demanda que se estaba produciendo en ese país no sentó nada bien a los grandes distribuidores europeos, y por supuesto tampoco a los jugones que esperaban resignados a que Nintendo se acordara de ellos. Por doquier aparecieron quejas más que justificadas acerca de los continuos retrasos, mientras Sony se frotaba las manos por supuesto.

Si algo positivo tuvo esta larga espera fue que al menos pudieron aumentar el número de títulos disponibles en los primeros meses de vida de Nintendo 64 en el viejo continente, así que a partir del **1 de marzo de 1997** se puso por fin a la venta la consola en tierras europeas (en España no sería hasta el 15 de marzo debido a otra serie de problemas logísticos en la distribución). La acogida fue también excelente, los usuarios disfrutaban de lo lindo con las joyas de la corona ya conocidas, pero el horizonte se mostraba aún más esperanzador, gracias a títulos como **Shadows of the Empire**, **Wave Race 64**, **Turok**, **ISS 64** o **Goldeneye 007**. En Europa al menos el ritmo inicial de lanzamientos de los cartuchos fue más constante y Nintendo supo administrarlo durante casi toda la vida útil de la consola

Sin embargo, en este tiempo (casi un año después

de su aparición en Japón), ya eran conocidos los problemas de programación de la máquina y las limitaciones del cartucho frente al poderío demostrado por PlayStation. Tecnológicamente era una máquina más potente, pero de momento pocos juegos podían demostrar esa máxima en el catálogo de la videoconsola. **David Dinstbier**, convertido en toda una estrella mediática de los videojuegos, ya advirtió de ello en alguna entrevista: *"La máquina es capaz de hacer un montón de cosas interesantes, pero si por ejemplo quieres implementar efectos de luces y partículas o transparencias y quieres tener unos escenarios más o menos complejos, tendrás que usar el procesador a tope. Exige mucho trabajo sacarle todo el jugo a la máquina, mucho tiempo de desarrollo e investigación. Tuvimos que crear nuestras propias herramientas de desarrollo, y sólo eso nos ha llevado un año y medio."* [14].

Por su parte, el no menos famoso **Dave Perry**, creador de éxitos como **Earthworm Jim**, también dio su opinión al respecto de la consola en una entrevista concedida a IGN: "*Estoy muy impresionado con Nintendo 64. Técnicamente es excelente, pero el principal problema para nosotros es el uso del cartucho*", y respondiendo a la pregunta de si la consola había sido una decepción tecnológica: "*No, el hardware es impresionante, es sólo que existe un problema grande con la caché de las texturas, que es excesivamente pequeña. Esto quiere decir que juegos que requieren grandes texturas como MDK, o incluso Mario 64, se ven un montón de repeticiones y texturas borrosas. Los juegos que aprovechan bien el sistema como Waverace 64, son aquellos que basan sus posibilidades en los algoritmos matemáticos para generar los gráficos.*" [15].

Incluso **Matt Arrington**, programador jefe en **Kronos** de **Dark Rift**, uno de los escasos 'one vs one' que existieron para la consola, también advirtió sobre ello: "*Creo que es una máquina muy potente. Primero está ese chip de más de 90 mhz., con más que suficiente potencia, y luego el resto de los coprocesadores.*" [16]

El poder estaba ahí, latente, pero había que saber exprimirlo y no era una tarea sencilla: "*No creemos que todo el mundo esté capacitado para crear juegos de 64 bits en Nintendo 64. Tenemos total seguridad de ello.*" [17] Añadió Lincoln en la misma entrevista con EDGE.

En realidad todo esto no eran más que palabras vacías. El primer **Turok** adolecía del típico defecto de los primeros juegos de N64 empleado para disimular la generación de polígonos: la niebla; la gente de **Dave Perry** se 'columpió' literalmente: "*Nuestro nuevo proyecto MDK iba a desarrollarse para Ultra, pero no hemos llegado a un acuerdo final. Con los cartuchos no tenemos suficiente capacidad. Me*



Consola de contrastes. Arriba, Perfect Dark, un shooter en primera persona que exprimía la consola hasta sus límites (quizás en exceso), y a la derecha carátulas de la serie "Mario Artist", programas muy simples que dejaban en entredicho la verdadera utilidad de 64DD.







64DD, crónica de una muerte anunciada



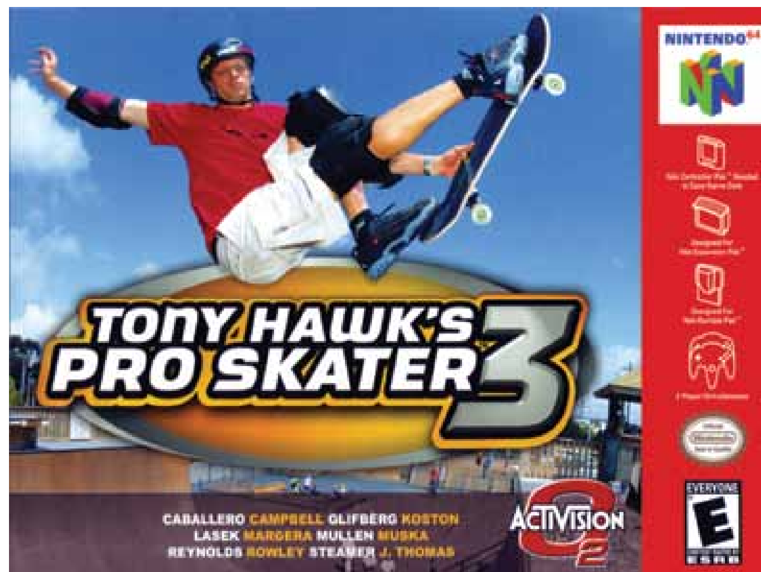
Anunciado por **Hiroshi Yamahuchi** en el **Spaceworld de 1995** y después de muchos rumores y quejas sobre la elección del cartucho en la consola, el 64DD de Nintendo se concibió en un principio para luchar contra la popularización del CD-ROM. Sin embargo, en un alarde de originalidad, la de Kyoto quiso incorporar funcionalidades de escritura en los **discos magneto-ópticos** que supuestamente servirían para albergar los programas desarrollados para 64DD. En los discos, semejantes a los famosos discos ZIP que popularizó Iomega en los 90, las desarrolladoras podrían añadir funciones de guardado, descarga de más información o extras que complementaran sus juegos. Con Nintendo 64 ya diseñada, el público sabía que se trataría de una especie de *add-on*, al estilo MegaCD de Sega, y Nintendo fijó su precio entre **150$ y 200$**. Este añadido constaría además de la unidad de lectura/escritura de los discos, de una serie de coprocesadores para transmitir los datos a la consola, y requería además del uso del expansion pack.

Aunque la idea era un principio interesante, los **64 megabytes** que podrían albergar estos discos seguían siendo insuficientes a todas luces. Quizás en 1995 era una cifra algo más respetable, pero seguía palideciendo ante los 650 megas de un cd. Incluso algunos cartuchos de N64 alcanzaron esa cifra mágica en los últimos estertores de la máquina, como fueran **Resident Evil 2** o **Pokémon Stadium 2**.

Otro problema de la unidad fueron sus continuos retrasos. En teoría tendría que haber aparecido a finales del 96 en Japón, pero no sería hasta el **1 de diciembre de 1999** cuando los nipones pudieron disfrutar del dispositivo. Para paliar la falta de atractivo, y aunque Nintendo sabía a pies juntillas que el desarrollo de 64DD era realmente un error, creó junto a la empresa **Recruit** una red online denominada **RandNet** que permitía a los subscritos competir entre ellos, descargar pruebas de juegos o compartir sus creaciones en algunos de los programas para 64DD. Cono todo, la vida útil del dispositivo fue menor de un año, muchos de los títulos proyectados se trasladaron al formato cartucho (como el mismísimo **Zelda Majora Mask**) o fueron directamente cancelados, y las 15.000 unidades vendidas se encuentran circulando ahora mismo en eBay o están muertas de risa en las casas de los coleccionistas.
El servicio RandNet cerró prematuramente dejando a sus subscriptores







prometieron que presentarían (en el Shoshinkai) discos magnéticos, pero he mirado por todos lados y no los he visto por ninguna parte.” [18]

Shiny dejó de lado la consola si exceptuamos la dudosa incursión de **Earthworm Jim**, programada realmente por los escoceses de **VIS Entertainment** y **Dark Rift** no dejó de ser más que una curiosidad en el catálogo de la consola gracias a sus 60 frames por segundo, algo inusual en la época.

Voces más válidas, como las que provenían de **Factor 5**, **Boss Games** o **Rare** fueron las únicas que realmente demostraron lo que podía dar de sí la consola de Nintendo. Los alemanes de Factor 5, con **Julian Eggebrecht** al frente, preconizaron que con algo de esfuerzo podía sacarse todo el jugo de la



colgados, literalmente, y Nintendo no pudo más que reconocer que 64DD fue en definitiva uno de sus fracasos comerciales más sonados.

En cuanto a los juegos lanzados expresamente para el 64DD destaca sin duda **F-Zero X Expansion kit**, mediante el que podían diseñarse nuevos circuitos para la popular versión del juego de carreras futuristas de Nintendo. La serie **Mario Artist** era un experimento sin mucha chicha, **Doshin the Giant** se trasladó al mercado PAL en GameCube, y la versión de **Sim City** era un desastre jugable y gráfico. Una intentona para olvidar.

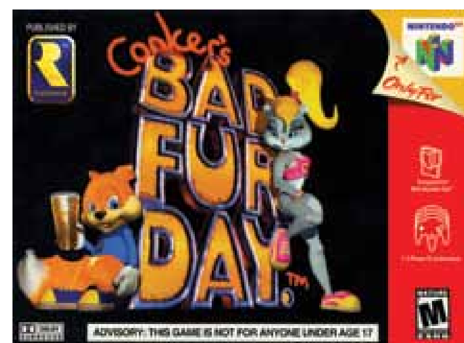
texturas muy trabajadas, efectos de luz en tiempo real, bandas sonoras con calidad y alta resolución para los gráficos. En una entrevista de IGN, Factor 5 respondía así a la pregunta del uso de microcódigo en un juego para Nintendo 64: “*Microcódigo es básicamente la forma de llevar el coprocesador adonde tú quieras. Interactúas directamente con el hardware, sin que nada se interponga, y eso por ejemplo es muy útil para el sonido. Creamos el sonido de manera muy diferente a como lo hacen Silicon Graphics o Nintendo. Pero es complicado de programar, lo hacemos directamente sobre el chip, sin posibilidad de testear nuestro trabajo, a ciegas.*” [19]

La nueva forma de programar la consola, pasando por encima de los típicos kits de desarrollo y creando sus propias rutinas de microcódigo como resultado a los juegos más impactantes de la consola. **Boss Games**, otra desarrolladora norteamericana ubicada en Redmond, utilizó también su propio código primero en **Top Gear Rally**, y posteriormente en **World Driver Championship**, demostrando al mundo como un juego de N64 podía llegar a un nivel gráfico impensable.

Un catálogo repleto de buenos títulos

Si de algo puede presumir Nintendo 64 es de un catálogo más o menos equilibrado y repleto de joyas imprescindibles. Al menos 30 juegos pueden situarse en el nivel del sobresaliente sin problema alguno como pueden ser la mayoría de títulos de la propia Nintendo, o los cartuchos siempre sorprendentes de Rare, con **Goldeneye** y **Perfect Dark** a la cabeza, sin olvidarnos del carismático **Conker**, **Jet Force Gemini** o **Banjo Kazooie**. Las creaciones de Factor 5 también aprovecharon hasta el límite la máquina, como en **Rogue Squadron** o **The infernal Machine**; los mentados Boss Games, con su buen hacer en la simulación de carreras de coches; Paradigm,

El último juego oficial para Nintendo 64. Contrariamente a lo que se cree en muchas ocasiones, el último cartucho que vio la luz oficialmente para la consola no fue aquél Bomberman 64 Arcade, sino la tercera parte del excelente ‘simulador’ de monopatines de Activision, y que resultó tener una excelente acogida entre el publico del sistema, gracias entre otras razones a su estupendo apartado técnico y refinados controles. Apareció el 20 de agosto de 2002 y sólo en Estados Unidos.



Una obra maestra. El culebrón que acompañó al desarrollo de Bad Fur Day será recordado siempre. Desde aquellas ‘añiñadas’ imágenes presentadas por primera vez en el E3 de 1997 y bautizado como Conquer’s Quest, muchos fueron los cambios relaizados sobre el juego. Al final lo que Rare consiguió fue un cartucho excelente, largo, con un multijugador milagroso, técnicamente intachable y único en el catálogo de la consola gracias a su irreverente y escatológico estilo. En Estados Unidos su distribución corrió a cargo de Rare, pero en Europa tuvo que ser THQ la encargada de hacerlo, dando lugar a precios desorbitados (en torno a las 15.000 pesetas) y a no encontrarse en muchos territorios del viejo continente de forma oficial como ocurrió en España.



1993

23 agosto
Nintendo y Silicon Graphics anuncian el desarrollo en común de una nueva máquina de videojuegos. Sería conocida en un principio como 'Project Reality'

1994

6 enero
Silicon Graphics muestra en el CES de invierno vídeos de la tecnología que utilizará el chipset de la consola.

30 marzo
Rare y Williams son los primeros en formar parte del denominado 'Dream Team'.

2 mayo
DMA Designs, creadores de los Lemmings entra también a formar parte de este grupo.

9 junio
Desarrollo de herramientas por parte de Alias.

23 junio
En el CES de verano en Chicago se bautiza al sistema como Ultra 64 y se muestran Killer Instinct y Cruis'n USA en pases privados. Acclaim anunciado como parte del 'Dream Team'.

21 noviembre
Anuncio alianza con Paradigm Simulation.

1995

4 enero
Se hace pública la colaboración con GTE Interactive Media.

5 enero
En el Winter CES Silicon Graphics anuncia que el diseño del hardware está completo y proporcionan las especificaciones técnicas más completas.

15 febrero
Angel Studios desarrolla un juego bajo la supervisión de Miyamoto.

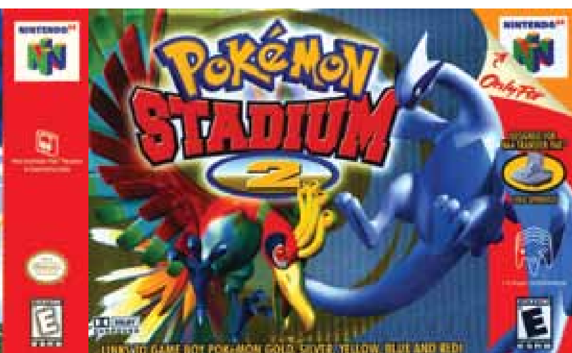
24 febrero
Gametek anuncia Robotech.

5 mayo
Anuncio de que la consola será lanzada en abril de 1996 en Norteamérica y Europa.

11 mayo
Primera imagen oficial de la máquina.



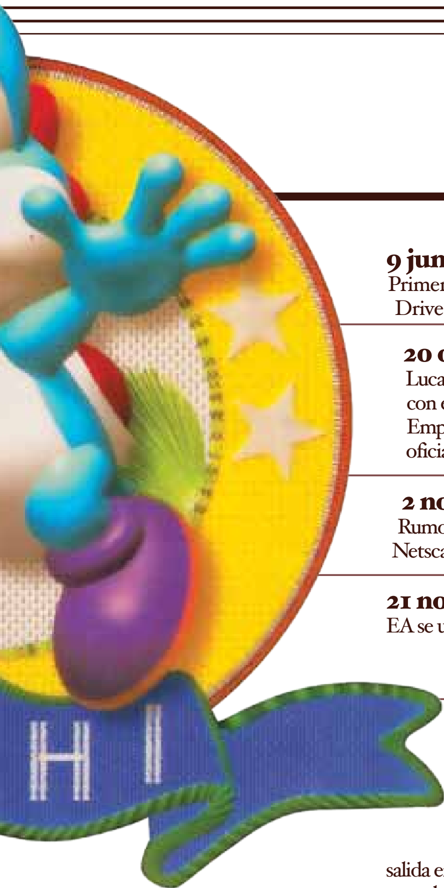




Tres 'cartuchazos'. EEn realidad tienen que ver poco uno del otro, pero son muy buenos representantes de la versatilidad de la consola. La segunda parte de Pokémon Stadium es un 'monstruo' de 512 megas con voces en castellano, sonido Dolby Surround, posibilidades de enlace con las entregas para GameBoy y un apartado técnico francamente notable.

que nos dio una lección gracias a sus magistrales **F1 World Grand Prix**; Konami también se esforzó con sus increíbles **ISS** por ejemplo. Acclaim y THQ demostraron algo más de interés con sus títulos deportivos y de lucha libre, además del trabajo realizado con la saga Turok y **Shadowman** en el primer caso. Leftfield, fue otra second party que nos dejó muy buen sabor de boca gracias a los grandes **NBA Courtside** y la resucitación de **Excitebike**. Camelot, que le dio vidilla al tenis gracias a los partidos a cuatro en **Mario Tennis** (como no). KOEI, que se implicó como casi ninguna third party en aportar algo original gracias a **Winback**, mientras que Ubisoft dejó el listón muy, muy alto gracias a su sorprendente **Rayman 2** en alta resolución. Por último también podemos encontrarnos con Eurocom, otros genios del software que supieron lidiar con algunas de las conversiones más difíciles de los arcade y la licencia James Bond; Treasure, que demostró al mundo como un juego de acción sin límites también era posible en Nintendo 64; Capcom y Angel Studios, que supieron confiar en la consola y sus usuarios lanzando **Resident Evil 2**, o Neversoft, que puso de moda los monopatines como nadie y lanzó el último cartucho producido para la consola en agosto de 2002, **Tony Hawk's Pro Skater 3**...





1996

9 junio
Primeras noticias sobre el 'Bulky Drive'.

20 octubre
LucasArts se una el 'Dream Team' con el juego Shadows of the Empire. La consola pasa a llamarse oficialmente Nintendo 64.

2 noviembre
Rumores alianza entre Nintendo y Netscape.

21 noviembre
EA se una también al 'Dream Team'. Anuncia el desarrollo de FIFA 97.

24 noviembre
En el Shoshinkai se puede disfrutar de las primeras demos jugables. Nuevas fechas de lanzamiento para todo el mundo. Se anuncia la salida en abril de 1996 en Japón de la consola y sus primeros juegos.

12 junio
Square confirma que Final Fantasy VII aparecerá en PlayStation y no en N64 por los problemas de almacenamiento del cartucho.

23 junio
Tras un último retraso de más de dos meses, aparece por fin en Japón. Escasez de juegos y novedades en las semanas siguientes.

29 septiembre
Lanzamiento en los Estados Unidos con gran éxito. Obliga la falta de stock a desviar las que estaban dirigidas al viejo continente.

1997

1-15 marzo
Paulatino lanzamiento de la consola y los primeros juegos en el mercado europeo. España tuvo que esperar al 15 de marzo debido a nuevos problemas logísticos en la distribución.

Epílogo

El famoso dispositivo 64DD terminó por aparecer sólo en Japón, y no dejó de ser una curiosidad que ha quedado para el recuerdo de los coleccionistas. Pocos juegos a la venta, algunos incluso convertidos posteriormente en GameCube como **Doshin the Giant**, y más promesas incumplidas en definitiva. Nintendo también intentó aumentar la popularidad de su máquina y juegos a través de otros dispositivos como el transfer pack para los juegos **Pokémon**, o por el anuncio de un nuevo color en la carcasa de la consola y los mandos. Dejaremos para más adelante hablar de los mejores juegos pero encontraréis en estas páginas una relación con algunas de las cancelaciones de proyectos para la consola.

Es frustrante comprobar como tras 15 años desde su primera aparición en Japón, muy pocos jugones se han adentrado en el interesante catálogo de la 64 bits, probablemente por desconocimiento, por su fama de juegos familiares o de "peluche" que posee, o simplemente por que les resultaba más atractiva la oferta propuesta por Sony con PlayStation. Sea como fuere, hemos repasado la concepción y primeros pasos de vida de una consola con no pocos problemas. Desde los rumores que apuntan a que Nintendo tuvo que verse obligada en el último momento a optar por el "plan B" ante un fallo importante en el diseño del hardware, hasta la feroz competición de PlayStation y el abandono de las "third parties", todo parecía indicar que Nintendo 64 no duraría mucho. Es verdad que su muerte fue prematura, dejando muchos meses "vacíos" desde su desaparición hasta el lanzamiento de GameCube, algo que se notó sobre todo en Europa, pero no es menos sorprendente como aún con todas estas limitaciones sentimos una nostalgia especial al recordar la primera subida a la montaña de **Super Mario 64**, las partidas multi en **Goldeneye 007** o las dificultades para hacernos con joyazas tipo **Sin & Punishment** y **Conker's Bad Fur Day.** Nuestra historia está repleta de momentos mágicos y afortunadamente nada ni nadie nos los pueden arrebatar. ¡Hasta siempre!

BIBLIOGRAFÍA

1 M.A.D., "La ficción ya es realidad". Hobby Consolas. 1994, núm. 31, p. 18-19
2 M.A.D., "La ficción ya es realidad". Hobby Consolas. 1994, núm. 31, p. 18-19
3 KENT, Steve. "The Ultimate History of Videogames". Roseville: Prima Publishig, 2001. p. 509
4 N64.COM. "Silicon Graphics Interview" [en línea]. Ign64. 25 octubre 1996. http://uk.ign64.ign.com/articles/060/060349p1.html [consulta: 1 octubre 2011]
5 Nota de prensa: http://www.1up.com/news/day-history-nintendo-64-born
6 Nota de prensa: http://www.1up.com/news/day-history-nintendo-64-born
7 KENT, Steve. "The Ultimate History of Videogames". Roseville: Prima Publishig, 2001. p. 523
8 KENT, Steve. "The Ultimate History of Videogames". Roseville: Prima Publishig, 2001. p. 523
9 N64.COM. "Interview with the Creator of Turok" [en línea]. Ign64. 15 enero 1997. http://uk.ign64.ign.com/articles/060/060483p1.html [consulta: 1 octubre 2011]
10 HOBBY CONSOLAS, "Llegó la hora de Ultra 64". Hobby Consolas. 1995, núm. 51, p. 32-33
11 HOBBY CONSOLAS, "Nintendo 64 llegará el 30 de octubre". Hobby Consolas. 1996, núm. 54, p. 20
12 KENT, Steve. "The Ultimate History of Videogames". Roseville: Prima Publishig, 2001. p. 541
13 EDGE, "An interview with Howard Lincoln". Edge Magazine. 1996, núm. 35, p. 66]
14 N64.COM. "Interview with the Creator of Turok" [en línea]. Ign64. 15 enero 1997. http://uk.ign64.ign.com/articles/060/060483p1.html [consulta: 1 octubre 2011]
15 N64.COM. "Exclusive Interview: Shiny's Dave Perry" [en línea]. Ign64. 13 febrero 1997. http://uk.ign64.ign.com/articles/060/060540p1.html [consulta: 1 octubre 2011]
16 N64.COM. "Dark Rift: The Kronos Interview" [en línea]. Ign64. 14 febrero 1997. http://uk.ign64.ign.com/articles/060/060540p1.html [consulta: 12 octubre 2011]
17 EDGE, "An interview with Howard Lincoln". Edge Magazine. 1996, núm. 35, p. 66
18 MICRO MANÍA, "Del sueño a la realidad". Micro Manía. 1996, núm. 12, p. 20
19 N64.COM. "Journey to the Center of the N64" [en línea]. Ign64. 13 febrero 1997. http://uk.ign64.ign.com/articles/061/061857p1.html [consulta: 1 octubre 2011]

MAGIC-1 LIFE-1

Una joya oculta. A pesar de la fama de dicha entrega y de ser un "verso suelto" en la saga, estamos ante un gran juego que afortunadamente ha dejado su sello en algunos aspectos en entregas posteriores. Ningún fan que se precie debería perderse ésta entrega ¡¡y sin miedo, que no es tan difícil!! Solo hace falta paciencia… y bueno, mucha maña en los compases finales.

RETOS



¿Crees que eres el **mejor jugón del planeta**? Entonces estos **retos** que te proponemos en RetroManiac serán pan comido para alguien como tú... ¿o no? Trata de batirlos y envíanos una captura de pantalla con tu "logro" para que lo publiquemos en el siguiente número de la revista! (retromaniac.magazine@gmail.com)

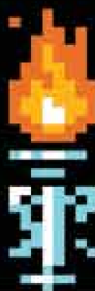
· *Alcanzar el nivel máximo en todos los atributos (nivel 8)*

· *Conseguir todos los contenedores de corazón.*

· *Pasarse el juego completo.*

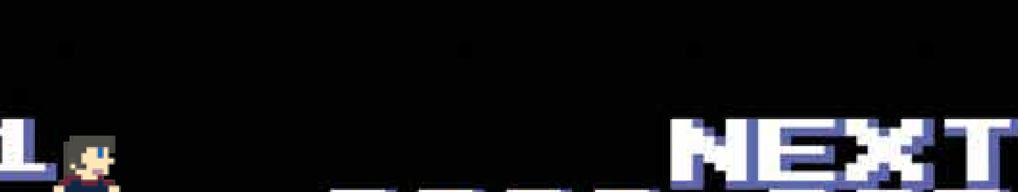
· *Pasarse el juego completo… sin usar guías en ningún momento.*

· *Vencer al enemigo final "secreto" ¡sin que te toque!*

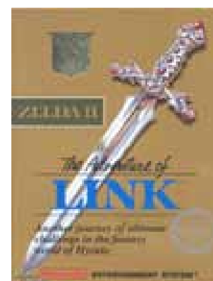








Zelda II: The Adventure of Link



SISTEMA: NES
AÑO: 1988
GÉNERO: RPG
PROGRAMACIÓN: Nintendo
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Muchos coincidiréis en que es "el patito feo" de la saga a veces nombrado simplemente como la peor entrega o "el Zelda más difícil" de todos. Personalmente me gustaría agregar uno: El Zelda más rolero.

Con la saga aún no asentada en unas bases firmes, Miyamoto y su equipo rompieron con el espíritu de la primera entrega otorgándole un desarrollo más propio de jrpgs de la época. Pasamos a compaginar dos cámaras distintas: para el viaje por el mapa una vista superior pero muy alejada, y una lateral para los pueblos, mazmorras o combates aleatorios que encontramos al estilo del rol japonés de la época. Tal vez esto sea lo que más choque a los jugadores de la saga al entrar directamente por los ojos. Pero obviando la diferencia más notable a primera vista el juego trajo consigo una serie de mejoras que lo ensalzaban. Algunas de las cuales por fortuna se mantuvieron como la posibilidad de entrar a los pueblos y hablar con gente para conseguir pistas, misiones u objetos varios. También se añadía a la evolución de la barra de vida en forma de corazones el poder hacer lo propio con la fuerza y la magia, todo por medio de los puntos de experiencia con lo que si una zona te parecía muy difícil siempre podías –es más, debías- "farmear" durante un rato subiendo niveles de tu personaje.

Con respecto a la consabida dificultad del título en realidad no es tanta ya que el juego guarda memoria de los enemigos de mazmorras vencidos y objetos y magias obtenidos con lo cual con paciencia puedes superar prácticamente el juego completo… excepto la última mazmorra. Cuesta trabajo llegar al inicio de la misma con más de una vida y algo de magia y necesitas todas las vidas de que puedas disponer y una barra llena cuando te enfrentes al enemigo final que, dicho sea de paso, con los hechizos adecuados es un paseo con respecto a lo que hemos tenido que sudar para llegar aquí. Mención especial para el enemigo final secreto, un gran enemigo pero que "tiene su técnica" para eliminarlo sin ningún problema.

MEGAMAN

En la historia de los videojuegos siempre hubo (y hay) parejas inseparables. Nintendo y Mario, Sega y Sonic… pues bien, quien no conozca a Mega Man (Rock Man en Japón) casi con toda seguridad no conoce gran parte de la historia de Capcom. Nuestro héroe azul ha sido desde aquel 1987 un “leitmotiv” de la compañía nipona. De la mano de Keiji Inafune, padre de la criatura, Mega Man se ha convertido en una de las franquicias más exitosas de Capcom. Iniciándose en Famicom/NES con la saga original, pasando por Super Nintendo con la serie “X”, coqueteando con aquellas Game Boy y las consolas de SEGA a partir de mediados de los 90… Incluso el hijo pródigo volvió, llevando en los últimos años el sabor más retro a través de las plataformas de descarga digital con Mega Man 9 y 10.

A continuación os presentamos este ‘Time Extended’, un repasito breve a lo más sonado de la franquicia, en cuyos escenarios y personajes, más de uno habrá dejado las yemas de los dedos en los mandos, si es que en alguna ocasión no llegó a tirarlos desesperado… así es nuestro querido Mega Man. *Por: Sergio.*

Mega Man

1987 | NES

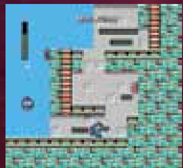
Primera entrega de la serie Mega Man, nace en 1987 en Japón para ver acto seguido la luz en América. En Europa tuvimos que esperar unos añitos más para disfrutarlo.

El juego marca el estilo fundamental de toda la saga, un arcade “plataformero” de acción y alta dificultad.

Siguiendo una secuencia no líneal de fases, al final de las que nos desharemos del consiguiente ‘Boss’, más concretamente de un ‘Master Robot’), y obteniendo a cambio un nuevo arma. La elección del orden de los niveles puede ser crucial para llegar al final del juego.

Light y Willy, dos doctores de renombre crean una serie de robots que imitan el comportamiento humano, pero a Wily ‘se le va la olla’ pronto y roba a los humanoides con la ‘original’ intención de hacerse con el planeta. Sin embargo Rock, más conocido como MEGA MAN, se resisitió al intento de reprogramación y es aquí donde empieza la aventura.

Fue el juego más portado de toda la saga Mega Man.



La portada, absurdamente cutre, del primer Mega Man para NES en Estados Unidos. ¿En qué estaba pensando Capcom?

Mega Man 2

1988 | NES

Siguiente título de la saga, que sigue el mismo estilo que su antecesor. En este ocasión el Dr. Willy apresado consigue escapar y construir otros ocho nuevos robots a los cuales, lógicamente, tendrá que enfrentarse nuestro azulado héroe.

Una vez eliminados los robots maestros, nuestra misión no habrá terminado aún, tendremos que eliminar a seis nuevos robots y al malvado Dr. Willy, bueno, mejor dicho a su holograma…

Como novedad en la serie se introduce el ítem “E-Tank” que permite la recuperación de la energía de Mega Man.

En esta secuela se elimina de la pantalla el sistema de puntuación, y se incluye por primera vez los socorridos ‘passwords’ al finalizar los diferentes niveles

Mega Man 2 fue adaptado a una novela llamada “Mundos de poder”.

Mega Man 3

1990 | NES

El Dr. Willy se rinde ante los pacíficos planes del Dr. Light y trabajan conjuntamente en la creación de un gran robot que permita conseguir la tan ansiada paz mundial (El juego fue denominado en Japón “Rockman: ¿El fin de Dr. Willy?”). Como mejoras en esta versión Mega Man no estará solo y podrá utilizar a Rush, un perro robotizado que nos servirá a modo de resorte, submarino o avión. Además podrá realizar un nuevo movimiento para deslizarse por la pantalla y colarse en lugares más estrechos del escenario.

Es considerado el juego más largo de la saga ya que una vez eliminados los ocho robots maestros, podremos escoger cuatro nuevos escenarios donde nos enfrentaremos a los ocho robots maestros de Mega Man 2, para finalmente enfrentarse al verdadero Dr. Willy montado a lomos de Gamma. ¿Será este realmente el final de Willy?

Mega Man 3 es el único juego de toda la saga donde es posible hacer trampas mediante el segundo mando de la consola.

Mega Man in Dr. Wily's Revenge

1991 | Game Boy

Primera versión de Mega Man para la portátil de Nintendo, donde nuestro héroe tendrá que hacer frente a ocho maestros robots y a una nueva amenaza un “Mega Man Killer” de nombre Enker.

Fue el primer juego de Mega Man llevado a cabo por un equipo externo.





Mega Man 4

1991 | NES

Había pasado un año desde Mega Man 3 y parecía que después de la “muerte” del Dr.Willy el mundo podía acariciar un periodo lánguido de paz, pero un buen día el Dr. Light recibe una carta inquietante del desconocido Dr. Mikhail Cossack que como el que no quiere la cosa le envía ocho nuevos robots que intentarán deshacerse de nuestro héroe de titanio azulado. Por supuesto el Dr. Light tira del WhatsApp de la época y envía a Mega Man para hacer frente a esta nueva amenaza.

La cuarta entrega de la serie principal incluye lo que denominaron Mega Buster, que permitía la posibilidad de cargar su arma principal regulando la potencia de la misma. Además del Mega Buster, aparece Eddie un robot nuevo que ayuda a Mega Man a conseguir ítems como vidas extras o tanques de energía.

Mega Man II

1992 | Game Boy

En este título el incansable Dr. Willy mediante una máquina del tiempo se planta en el futuro donde atrapa al Mega Man de la época, denominado Quint con el fin de enfrentarlo en el presente con su homólogo. Al igual que su primera edición portable trasncurrirá por dos fases de cuatro maestros robots cada uno, además del secuestrado Mega Man del futuro que irá armado de Sakugarne, un robot taladrador creado por el Dr. Willy.

Mega Man III

1992 | Game Boy

Se continua con la tradición de cuatro robots maestros por fases (hay también dos). En esta ocasión aparece un nuevo “Mega Man Killer” de nombre Punk.

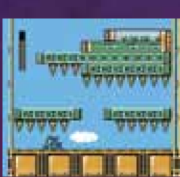


Mega Man 5

1992 | NES

Meses después de que el Dr. Willy volviera a fallar en su intento por hacerse con el mundo, aparece repentimente Proto Man, hermano del famoso héroe azul quien además de secuestrar al bueno del Dr. Light se hace con una legión de robot maestros con el objetivo de destruir el mundo.

La salida de esta quinta entrega tuvo una buena crítica a priori, sin embargo muchos aficionados se quejaron amargamente de la poca originalidad de esta secuela con respecto a las anteriores. Podemos destacar la fase en la que se lucha contra Gravity Man cpn gravedad inversa, y que al recoger las placas de circuitos integrados que se obtienen tras acabar con cada uno de los ocho robots maestros obtendremos un robot pájaro que nos permitirá atacar a enemigos ubicados por toda la pantalla.



Mega Man IV

1993 | Game Boy

Cuarto título de la saga para Game Boy, que incorpora cuatro maestros robots por fase, todos ellos de los títulos 4 y 5 de la serie original.

En esta edición aparece un nuevo “Mega Man Killer” su nombre es Ballade ya a diferencia de anteriores “Killers” este no debe su nombre a estilos musicales sino a un tipo de poesía formadas por tres estrofas de ocho líneas cada una.

Como elemento novedoso destacamos la introducción en el juego de una tienda donde nuestro héroe podrá recargar vidas, salud o poder armamentístico a cambio de chips que nuestros enemigos dejan por el camino.



La cuarta entrega de Mega Man para GameBoy introdujo el interesante sistema de “trueque” con chips.



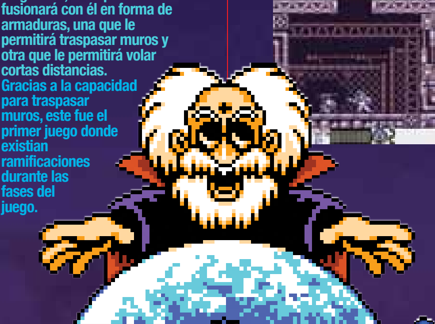
Mega Man 6

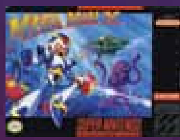
1993 | NES

Sexto título dedicado a la Famicon/NES, denominado en Japón como “RockMan: ¡¡La Batalla más grande de todos los tiempos!!”. La historia nace a partir de un torneo de robots, ocho de los cuales se revelan contra sus maestros y se unen al siniestro Dr. X, principal patrocinador del torneo. Éste reclama como misión la tarea de dominar el mundo y por ende la de pasar por encima de Mega Man.

Desde el punto de vista de la jugabilidad esta entrega sigue la estela de sus antecesores, quizás con la única variación importante que Rush el perro robot ahora no ayudará directamente a Mega Man, sino que se fusionará con él en forma de armaduras, una que le permitirá traspasar muros y otra que le permitirá volar cortas distancias.

Gracias a la capacidad para traspasar muros, este fue el primer juego donde existian ramificaciones durante las fases del juego.





Mega Man X supuso un soplo de aire fresco a una saga que ya presentaba algunos signos de desgaste.

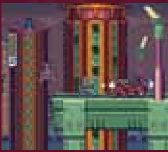
Mega Man X

1993 | SNES

El primer título de la saga ‘X’, que fue concebida igualmente por Keiji Inafune entre otros, como escalón generacional entre los juegos de la serie dedicada a la NES y los nuevos orientados a la 16 bits de Nintendo.

El Dr. Light ha pasado a mejor vida pero antes de irse dejó un ragalo para sucesivas generaciones: X, una evolución de Mega Man con la capacidad de razonar. Capcom evolucionó el diseño gráfico, más anime, pero sin olvidar su pasado en NES.

La jugabilidad es prácticamente es idéntica a las entregas anteriores. El objetivo es superar ocho fases con sus respectivos robots maestros que ahora se denominan “Maverick Hunters” y alguna que otra pantalla extra que nos permitirá alcanzar el robot maestro final, el malvado villano Sigma. Como siempre al final de cada fase, una vez que derrotemos al correspondiente Maverick obtendremos la correspondiente arma que nos ayudará en fases sucesivas.



Mega Man V

1994 | Game Boy

A diferencia de las precuelas para Game Boy, este título no tiene relación con su hermano de NES, aunque evidentemente el desarrollo del juego es similar.

En esta ocasión el arma principal de Mega Man, el “Mega Buster”, es sustituido por “Mega Arm” que permitirá a nuestro héroe lanzar su brazo cual Mazinger se tratara.

En esta versión del juego hace aparición Tango, un robot gato que podrá ser utilizado como arma de rebote.

Además todos los robots de este juego son únicos y originales, no en vano aparece un nuevo grupo de nueve robots, denominados “Stardroids”, procedentes de una antigua civilización alienígena que el Dr. Willy descubrió y logró reprogramar.

Fue el único cartucho de GameBoy que aprovechó el periférico Super Game Boy

Mega Man

1994 | Game Gear

Fue el único juego de la saga Mega Man desarrollado para la portátil de SEGA. No fue programado por Capcom, sino por Freestyle y publicado por US Gold sólo en Estados Unidos.

Basa su desarrollo en los Mega Man 4 y 5, no en vano sus enemigos provienen directamente de esas entregas, a excepción de Quick Man, que proviene de la segunda entrega para NES. En cualquier caso no está considerado como una parte de la línea argumental de Mega Man.

Gráficamente consiguen mejorar la profundidad de color, aunque la acogida en líneas generales de la crítica especializada del momento no fue demasiado entusiasta.

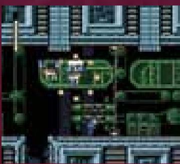
Mega Man: The Wily Wars

1994 | Megadrive

Se trata de una recopilación de tres remakes de los primeros cartuchos para NES para la consola Megadrive. Fue lanzada en Japón y Europa mediante cartucho, mientras en Norte América se hizo a través de “SEGA Channel” exclusivamente.

El desarrollo de esta compilación fue subcontratado y nunca fue del gusto de su ideólogo y diseñador Keiji Inafune que siempre mantuvo que el proceso de testeo del juego fue un auténtico suplicio.

Sin embargo el cartucho tuvo una buena aceptación mejorando los aspectos musicales y gráficos de los originales, y hubo algunas novedades interesantes. Sin ir más lejos la inclusión de un nuevo juego conocido como la Torre de Willy y la grabación de las partidas sin necesidad de claves, todo un hito en la saga





Mega Man X2

1994 | SNES

Seis meses después de la derrota de Sigma, X junto con los pocos Mavericks Hunter que quedaron vivos se unen para destruir a los Mavericks que van encontrando en su camino, pero la cosa no va a ser tan sencilla porque aparecerán unos nuevos robots denominados X-Hunters que atraerán a X con restos de su desgraciado compañero Zero, con la única intención de aniquilarlo.

Segundo título de la serie X, que sigue fielmente el estilo plataformero de su antecesor. Gráficamente es también muy similar, pero en esta ocasión Capcom incluyó dentro del cartucho un chip denominado Cx4 que permitía la creación de algunos efectos 3D y un plus de realismo.

Mega Man 7

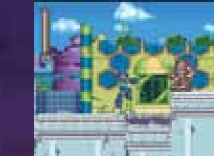
1995 | SNES

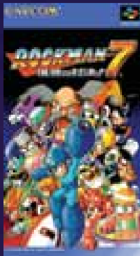
Es el primer y único juego de la serie original que vio la luz en la 16 bits de Nintendo.

El juego se enmarca argumentalmente justo después de Mega Man 6. Mientras el mundo celebraba la captura del Dr. Willy, éste conociendo que el día de su encierro llegaría algún día, dejó en las profundidades de su laboratorio a cuatro robots programados y preparados para liberar a su creador y de paso eliminar a nuestro héroe. Mega Man volverá a hacer frente a este nueva amenaza mientras busca al mismo tiempo al fugitivo Dr.

Mejora gráfica y sonora aprovechando la potencia de Super Nintendo. Se incluye como novedad el uso de los botones L y R del mando para navegar por el inventario de armas de Mega Man. En este juego apareció por primera vez, ’Auto’ un asitente del Dr. Light.

A diferencia de los títulos anteriores, Keiji Inafune delegó la dirección creativa en otros ilustradores.











Mega Man 8
1996 | PlayStation, Saturn

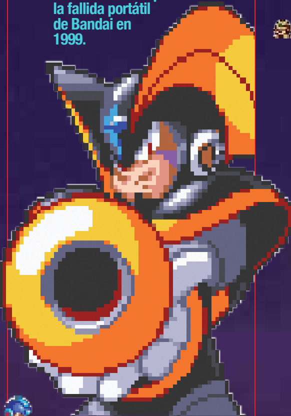
Décimo aniversario de la saga original (1987-1997) y octavo título de la misma que vio la luz en PlayStation para llegar un año más tarde a Sega Saturn.
La historia de este título tiene su origen en una pelea a mamporros entre dos robots alienígenas, quienes muy perjudicados caen de bruces en el planeta Tierra. Tanto Mega Man como el Dr. Willy detectan los objetos y una extraña fuente de energía. Para desgracia de Mega Man, el Dr. Willy llega antes y se larga con ese misteriosa fuente de energía. Sin embargo Mega Man localiza a uno de los robots que es recogido por el Dr. Light para ser posteriormente reparado. Nuestro héroe tendrá la misión de detener los malvados planes del Dr. Willy y de averiguar qué es esa misteriosa fuente de energía que el Dr. Willy se adueñó.
El juego incluye vídeos animados de calidad junto con algunos doblajes, y sigue mejorando en calidad gráfica y sonora, continuando con el mismo estilo de juego que sus antecesores.
Fue un éxito de aceptación por los fans, debido al gran nivel de adicción que el juego provocaba y a pesar de ello tuvieron que pasar 11 años para ver su sucesor en la serie Mega Man 9.

Mega Man X3
1995 | SNES, PSX, Saturn

Era el año 21XX todo era felicidad gracias a los esfuerzos del Dr. Doppler ayudado por el poder de su "Neruro Computador" que permitía un estado utópico de paz entre humanos y Reploids. Pero no es oro todo lo que reluce y meses después un grupo de Mavericks se revelan. En la ciudad corre el rumor de que el culpable es el propio Dr. Doppler.
El juego permite la posibilidad de jugar con Mega Man X o su compañero Zero y sigue utilizando el chip Cx4.
La banda sonora obra de Kinuyo Yamashita (Castlevania) mejora bastante aprovechando el potencial de SNES.
Es el último juego de la saga X desarrollado para Super Nintendo y se vio empañado por su tardío lanzamiento, justo cuando se empezaba a dejar de lado a las consolas de 16 bits.

Mega Man X4
1997 | PSX, Saturn, PC

Cuarto juego de la saga X, salió a escena en 1997 para las consolas de Sony y un año más tarde para PC bajo Windows 95.
Al comienzo del juego, se ha de elegir en jugar con Zero o hacerlo con X, esta elección no se puede modificar durante el desarrollo del juego, sin embargo, esa cual sea la elección tendremos que luchar casi con los mismo jefes aunque el orden de los mismos si que será diferente. Decimos casi porque los Mavericks si serán idénticos pero habrá alguna diferencia dependiendo de que jugador elijamos, concretamente mientras que X se enfrentará a Double, Zero lo hará con Iris.
A pesar de las coincidencia en cuanto a jugabilidad con las precuelas anteriores este título incorpora alguna diferencias, como que es el primer título donde nuestro personaje podrá llevar hasta la pantalla final del jefe las denominadas "Ride Armor" o armaduras mecánicas gigantes.



Mega Man & Bass
1998 | SNES, GBA, Winderswan

Es una especie de "spin-off" de la saga principal de Megaman, y deudor de los últimos Rockman aparecidos para Super Nintendo y PlayStation. En esta entrega se una a Megaman un nuevo personaje de estrafalario diseño, Forte, también jugable y con algunas nuevas características. Capcom lo recuperaría más tarde en GBA en una conversión irregular, y desarrollaría también una especie de secuela/remake para la fallida portátil de Bandai en 1999.

Mega Man Xtreme
2000 | GameBoy Color

Mezcla de jefes y niveles de Mega Man X y Mega Man X2 de Super Nintendo. En esta ocasión Zero se beneficia de un nuevo movimiento que le ayudará en las batallas. Capcom incluyó en el cartucho tres modos de juegos con diferentes combinaciones de jefes finales ("Normal", "Hard" y "Extreme").



Los usuarios de Saturn se quedaron sin su correspondiente versión a pesar del poderío 2D de la consola de Sega

Mega Man X5
2000 | PSX, PC

El padre de la serie Keiji Inafune tendría un papel muy discreto en este título. Sin embargo gráficamente se sigue siendo muy fiel a la saga, pero no todo iba a ser continuismo, musicalmente se mejora así que disfrutaremos de una banda sonora con un estilo marcadamente rockero que hará las delicias de muchos. A diferencia de la entrega anterior, en Mega Man X5 al inicio de cada fase podremos elegir jugar con X o Zero.
Los eventos del juego y el final del mismo variarán dependiendo de lo rápido que terminemos la fase.

Mega Man Xtreme 2
2001 | GameBoy Color

Similar a la filosofía plataformas-acción de la serie, y sobre todo a su antecesor Xtreme el jugador volverá a tener la posibilidad de poder elegir entre X y su colega Zero en determinados puntos del juego.
Uno de los cambios más importantes del juego fue, que ahora no se recibe un arma especial al derrotar a todos los jefes, sólo la recibirá aquel robot que derrote a determinados Mavericks. Siendo importante la elección del robot en cada momento del juego.
Xtreme 2 dispone de cuatro modos diferentes.

Mega Man X6
2001 | PlayStation

Es la primera entrega que que no dirige el alma mater de la serie Keiji Inafune.
Posee una jugabilidad muy parecida a X5, y aunque se empieza siempre con X el jugador tiene la posibilidad de desbloquear al personaje Zero.
Incorpora un nuevo sistema denominado "Nightmare", que permitirá una aleatoriedad de los niveles, además de variar el final de los mismos dependiendo del robot con el que lleguemos al final de estos.
Tuvo una crítica irregular, debido en parte a su bajo nivel gráfico y a la mala traducción al inglés desde la lengua nipona. Tampoco ayuda la excesiva dificultad de algunas zonas del juego.





Mega Man Zero
2002 | GameBoy Advance

Primer título de la saga "Zero" creada para Game Boy Advance a cargo también de Capcom y Keiji Inafune, que vuelve en las tareas de diseñador principal de la serie.
El desarrollo de esta entrega cambia de forma radical ya que en esta ocasión los escenarios del juego son "rejugables", existiendo algunas zonas a las cuales es posible acceder después de su correspondiente desbloqueo.
Para la navegación entre áreas dentro del mapa existen cápsulas de teletransportación. A cada sector le corresponden dos misiones, una denominada de recuperación y otra de enfrentamiento.
Según muchos este es uno de los Mega Man más difíciles que se han creado.



Mega Man X7
2003 | PlayStation 2, PC

Desde el punto de vita gráfico se nos presentan novedades importantes, en Mega Man X7 se pueden disfrutar de una mezcla de escenarios en 2D clásicos con escenarios en 3D de perspectiva isométrica y algunos casos con una perspectiva frontal.
A pesar de la transición 2D-3D la jugabilidad sigue intacta, siendo un juego puro de plataformas acción que sigue fielmente el sentido de la saga original y su consiguiente serie X.
El juego permite elegir entre tres personajes principales, Zero, Axl y X, aunque este no estará disponible desde el inicio. Además se podrá intercambiar nuestro personaje en cualquier momento de juego.
Aunque parezca mentira Mega Man X7 es un juego "facilón", además la crítica fue muy dura catalogándolo como un juego muy pobre, que no merece llevar el nombre de Mega Man en su título.



Mega Man Zero 2
2003 | GameBoy Advance

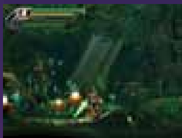
Se vuelve al esquema de misiones anterior a Mega Man Zero.
Zero podrá obtener un movimiento especial al final de cada jefe si este lo utiliza contra él, volviendo a una cualidad que tenían los juegos de la zaga X (EX-skill).
Una característica que lo hacía interesante es que Mega Man podía reaparecer después de ser golpeado con sus poderes y habilidades intactos.

Gráficamente notable, por desgracia la dificultad no bajó ni un ápice con respecto a entregas anteriores.



Mega Man X8
2004 | PlayStation 2, PC

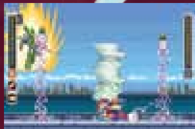
Después de hacer experimentos Mega Man X vuelve con esta octava edición a sus orígenes y a pesar de contener imágenes en 3D en esta ocasión los desarrolladores no se han despegado mucho de la esencia que le ha dado tanto éxito a la saga. Así, en este título podemos disfrutar de un Mega Man con texturas 3D sobre un escenario en 2D con el colorido característico de toda la saga.
Otra característica que contentó a los fan más acérrimos de Mega Man es la vuelta a la dificultad en el juego, recuperando niveles anteriores a X7.
Durante las fases podremos elegir dos de tres robots posibles, pudiendo intercambiarlos en cualquier momento.
Aunque a nivel gráfico han vuelto por el buen camino, musicalmente deja mucho que desear.
En resumen Mega Man X8 vuelve sobre mucha de las características que han hecho de este pequeño robot un clásico incombustible, pero que no destacará precisamente por su orginalidad.





Mega Man Zero 3
2004 | GameBoy Advance

Tercer título de la saga "Zero", que no destaca precisamente por los gráficos de los escenarios. Tampoco pasará a la historia por su apartado musical ni hará gala de esa dificultad desmesurada típica los juegos de nuestro héroe azul. Sin embargo, aparecen alguna interesantes novedades como pequeños toques tipo RPG que permiten por ejemplo configurar en cierto modo a nuestro personaje.
Es considerado uno de los títulos más entretenidos y mejor conseguidos de la saga "Zero".



Mega Man Zero 4
2005 | GameBoy Advance

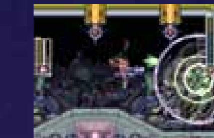
El último capítulo de la saga Zero llegaría hasta la portátil de 32 bits de Nintendo sin demasiadas novedades.
Gráficos continuistas, jugabilidad prácticamente calcada y diseño de niveles algo descafeinados, no empañan sin embargo la calidad de un juego notable. Capcom además escuchó algunas de las críticas recibidas por la alta dificultad de los cartuchos anteriores, e introdujo en Zero 4 un nivel de dificultad "easy" para paliarlo. Además, una novedad interesante fue la posibilidad de elegir el tiempo meteorológico en los diferentes niveles permitiendo al jugador obtener nuevas habilidades si optaba por la versión difícil.



Mega Man ZX
2006 | DS

Mega Man Zx es una serie creada por la compañía nipona Inti Creates, responsable también de la saga Zero y publicada por Capcom para Nintendo DS.
Saga situada unos 200 años después de la "Zero". En esta ocasión tendremos el papel de un chico o chica que irá asumiendo los poderes de los biometales que conseguiremos conforma vayamos derrotando a los jefes.
Por primera vez en toda la historia de Mega Man podremos hacer uso de un humano y jugar con él. Gráficamente no brilla demasiado pero sí disfrutaremos de unos escenarios y personajes muy coloridos y bien conseguidos.



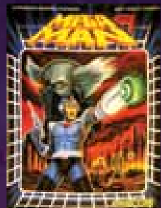


Mega Man ZX Advent
2007 | DS

Secuela de la saga ZX. En esta ocasión nuestro héroe podrá clonar o conseguir cualquiera de las habilidades de nuestro enemigos. Volveremos a tener la posibilidad de escoger entre dos personajes para el inicio de la aventura, Gery o Ashe. Y también podremos elegir entre dos niveles de dificultad.
La jugabilidad sigue siendo muy similar a la de los Megaman X para Super Nintendo, aunque la incorporación de algunos detalles tipo RPG nos pueden dar cierta falsa sensación de libertad al movernos por el mapeado. Gráficamente el juego cumple aunque no destaca ni por diseño de niveles ni por animación en los sprites, pero son nítidos y mantienen esa clara influencia anime que tanto nos gusta.

Mega Man 9
2008 | Wiiware, PSN, XBLA

Desde 1996, que apareciera Mega Man 8, no habíamos visto una continuación de la clásica saga de Mega Man. Y ahora, por fin, y gracias a las plataformas de descarga habituales en las consolas aparece esta nueva entrega. Creada Inti Creates por la misma compañía que la saga Zero y ZX y por supuesto publicada por Capcom, Mega Man 9 es una descarda vuelta a los orígenes, un guiño a todos aquellos jugones que crecieron con el robot azul y que se reconocían en los títulos para NES.
Así que esta novena secuela "original", sigue casi a pies juntillas el estilo de los juegos creados para la 8 bits de Nintendo (NES), tanto gráfica como sonoramente. Además, los programadores introducen una suerte de ranking mundial y la posibilidad de descargar contenidos adicionales.
Mega Man 9 es un regalo de Capcom para los amantes de lo retro, a pesar de poder limar muchos aspectos de la época NES han sido puristas hasta ese punto. y si hubiera algún borrón podría ser la corta duración comparada con sus antecesores.

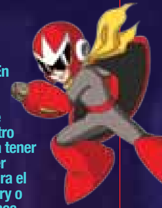


La "caja" diseñada por Capcom trataba de imitar ese estilo gráfico descuidado y "kitsh" que caracterizaba a las portadas americanas de Mega Man en sus inicios.



Mega Man 10
2010 | Wiiware, PSN, XBLA

Mega Man 10 es la confirmación de varias cosas, primero que el estilo más retro de la saga principal sigue muy vivo. En cuanto al juego, la jugabilidad sigue intacta, diversión 8-bits por los cuatro costados. El truco estaba claro retomar lo mejor de lo más clásico, sin desdeñar algunos añadidos siempre que estos sean mejoras, como el modo "time attack", la elección de dos niveles de dificultad diferentes, o las descargas adicionales.
Estamos ante otra joya para los jugadores más retro, sin muchas novedades (algo ya clásico en la saga Mega Man) aunque este título hará nuevamente las delicias de todos aquellos que queramos llevarnos un reto a los mandos de nuestra consola, tal y como lo haciamos hace ya más de 20 años.





Megaman Legends
1997 | PlayStation

Una especie de spinoff de la saga en tres dimensiones y que hace hincapié en elementos de acción y rol. Aparecieron varias entregas y conversiones en PSX y N64.

Power Battle
1995 | Arcade

Juego para recreativas en el que nos enfrentábamos directamente a los bosses. Apareció una segunda parte también para arcade, y una especie de remake en NeoGeo Pocket Color.

Saga Battle Network
2001 | GBA

Ambientado en un mundo tecnológico avanzado, la mecánica se basta en la recolección de una especie de cartas, un sistema de combate particular y elementos del rol. Continua de alguna manera con Megaman Starforce en Nintendo DS.

Otros
Varios | Varios

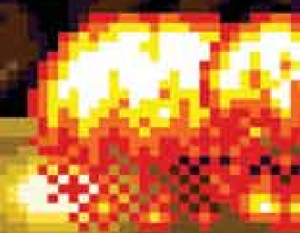
Hay muchos otros títulos en los que aparece el personaje de Mega Man, desde títulos de fútbol hasta de carreras de karts o juegos de mesa pasando por series de animación, cómics, etc.



188764
VITALITY 120



45

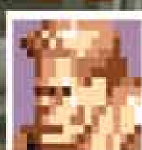


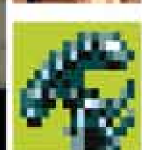
05

GUNSTAR HEROES. Megadrive (Treasure) **1993**

Mira que Gunstar Heroes es un juego difícil, pero a uno se le cae el alma al suelo cuando, después de millones de muertes a nuestras espaldas, llega el ultimo enemigo del juego, parece que vamos a terminar con el y... ¡Zas! se transforma en otro enemigo totalmente diferente obligándonos a cambiar de estrategia en nuestros ataques. Que puñetero el Seven Force a manos de nuestro hermano Green, y que versátil además. Primero es un robot gigante, luego un pájaro azul, después un perro... así hasta la última mutación, una pistola de dimensiones épicas, haciendo un total de siete enemigos en uno. Que no se nos ocurra quedarnos quietos ni medio segundo, nuestro hermano no entiende de amor fraternal y terminará con nosotros sin darnos ni cuenta. Los que acaben con este enemigo pueden estar orgullosos, ya que durante años ha sido considerado como uno de los enemigos finales mas rematadamente difíciles de la historia.







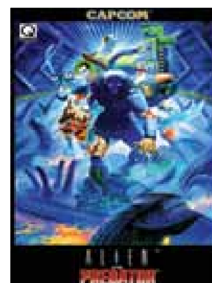
Maj.Schaefer
×0
WARRIOR
PHONE
PHONE





Experta en cómics. Capcom licenció durante años diferentes cómics para adaptarlos a sus característicos beat'em'ups. The Punisher, Cadillacs & Dinosaurs, etc. Todos ellos resultaron grandes y entretenidos títulos para las máquinas recreativas..

Alien vs Predator



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1994
GÉNERO: Beat'em'up
PROGRAMACIÓN: Capcom
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Capcom gozó durante años de la hegemonía en el genero de los beat'em'up, desde que presentó Final Fight hasta sus dos títulos basados en la saga de Dungeons & Dragons, todos auténticas joyas intemporales que incluso a día de hoy difícilmente pueden encontrar competencia.

Aliens VS. Predator fue un cómic rompedor a principios de la década de los 90, así que Capcom decidió que podrían hacer un gran juego basándose en esa licencia... y efectivamente lo consiguieron, con un titulo adictivo, un diseño y unos gráficos brillantes y sobre todo con una jugabilidad extremadamente ajustada, característica común en todos los beat'em'up de la casa.

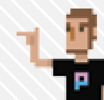
Al igual que el cómic, el juego transcurre en nuestro planeta Tierra, en un futuro en el que los Aliens la invaden con cierta ayuda por parte de la corporación Waylan Yutani (viejos conocidos de la Teniente Ripley en las películas). Siguiendo la estela de la invasión 'xenomorphica', un grupo de Depredadores llega a la tierra, los cuales también son atacados, decidiendo éstos (solo por esta vez) dejar de cazar humanos y aliarse con ellos para hacerse cargo de la plaga. La responsabilidad de defender la Tierra recaerá sobre las espaldas de cuatro personajes: la Sargento Lin Kurosawa, personaje con los ataques mas débiles de la plantilla, pero la mas rápida de todos, el mayor Dutch Schaefer (tocayo del personaje interpretado por Schwarzenegger en 'Depredador'), el más lento del grupo pero mortífero a corta distancia. Los dos depredadores son por su parte los más balanceados, rápidos y efectivos, cada uno siendo especialista en diferentes armas.

Una de las mayores virtudes de este arcade es la inmensa cantidad de enemigos que aparecen a la vez en pantalla, haciendo que la acción no cese en casi ningún momento. La opción de la máquina original de poder jugar hasta con tres personajes a la vez, unido a la ingente cantidad de enemigos demostraron lo mucho que podía ofrecer el hardware de Capcom.

PIXEL ART

“Pixelart” es una expresión que resuena cada vez más fuerte por todas partes. Todo un movimiento que toma como base los píxeles. Mientras ilustradores y compañías de videojuegos se empeñan en disimularlos, los artistas del pixel se dedican a mostrarlos sin tapujos. Pero, ¿qué es exactamente el Pixel Art?



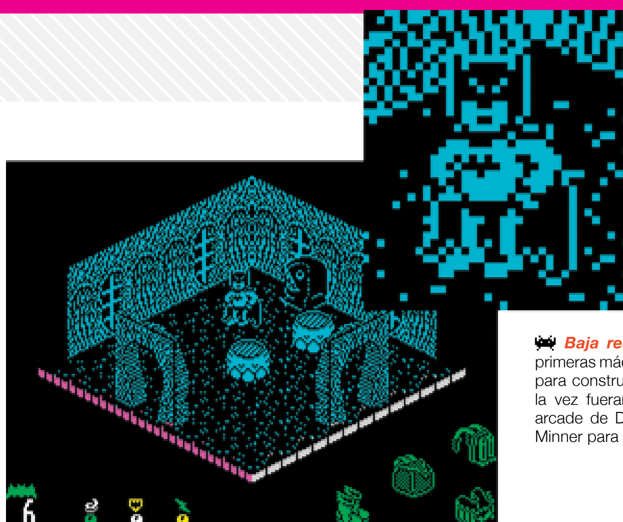


Lleva con nosotros desde el principio. El pixel, la unidad mínima de información gráfica en este loco mundo del ocio electrónico forma parte de nuestra historia. Son miles de personajes y escenarios construidos a partir de estos minúsculos cuadraditos los que nos han dado horas y horas de diversión inigualable y por eso creemos que merece dedicarles unas páginas. No profundizaremos en exceso, pero si que le echaremos un vistazo a la historia del pixel y su "arte" con el que obtener una visión general de su uso y aplicaciones, y además os propondremos un excelente tutorial para que aprendáis a dibujar vuestro primer personaje de videojuego, completamente pixelado, claro. Por: Toni, de Pixelsmil (http://www.pixelsmil.com)

¿Qué es el pixel?

Empecemos por el principio. Podemos considerar al **Pixel Art** como el diseño creado mediante píxeles, **imágenes rasterizadas** que se crean punto por punto con paciencia y cierto sentido estético. Pero para entender mejor el término debemos remontarnos un poco más... El **píxel** (abreviación de Picture Element) es el elemento más pequeño de una imagen informática. Esos cuadrados que podemos ver ampliando cualquier fotografía y que juntos pueden recrear una escena. Formados cada uno por los tres colores primarios aditivos, rojo, verde y azul, los píxeles son la base gráfica de la mayoría de las producciones aunque actualmente cada vez hay más técnicas para disimularlos como las altas resoluciones o el famoso antialiasing.

El diseño por píxeles nació por necesidad ya que dada la poca memoria de los primeros sistemas de videojuegos, debían utilizarse sprites muy pequeños y fáciles de manejar. Además se veían también limitados por las restrictivas paletas de colores que generación tras generación se iban ampliando. **Space Invaders** o **Donkey Kong** en los arcades, **Batman** o **Jet Set Willy** en ordenadores personales, **Sonic**, **Super Mario** en consolas... todos ellos son ejemplos de juegos para diferentes sistemas cuyos diseños están basados en



Baja resolución. Las limitaciones técnicas de las primeras máquinas obligaban a los artistas a ingeniárselas para construir sus personajes mediante píxeles, y que a la vez fueran reconocibles en la pantalla. La máquina arcade de Donkey Kong (Nintendo) o Batman y Manic Minner para Spectrum son buenos ejemplos.







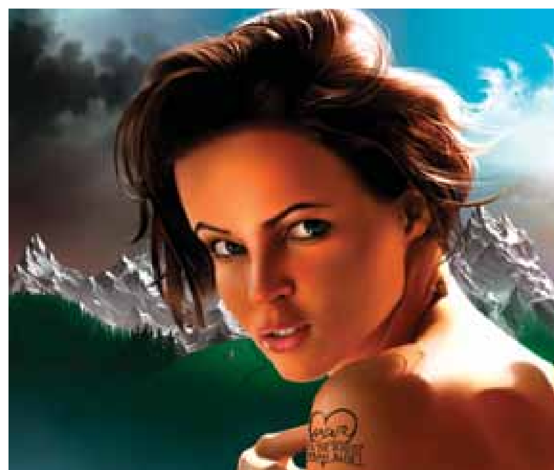


gráficos construidos mediante pixels, con mayor o menor complejidad y gracia, pero pixeles dibujados a mano uno por uno en definitiva.

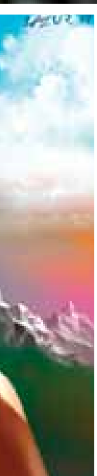
Poco a poco las resoluciones de las diferentes máquinas fueron en aumento y los gráficos evolucionaban hacia complejos diseños poligonales y nuevas técnicas que se alejaban del trabajo artesano del diseño por píxeles, quedando en el olvido precisamente debido al empuje de los **entornos tridimensionales**, los mapeados de texturas (estos sí, a veces se recurría al pixelado para crearlas) y los efectos de luces, transparencias, etc. Gracias a los móviles y a los sistemas portátiles, de nuevo aparecían las restricciones que volvieron a impulsar los viejos métodos, así que en parte se recuperaron estas técnicas ya prácticamente olvidadas si exceptuábamos algunos lanzamientos arcade y la escena independiente. En la actualidad, lo que en su día fue un estilo impuesto por las limitaciones técnicas se ha convertido en toda una expresión artística que aprovecha las mayores profundidades de color disponibles y las herramientas más avanzadas de edición, dejando para los más puristas la tradicional composición mediante píxeles que pueden admirarse por ejemplo en las "parties" anuales de la demoscene como veremos a continuación. Es, en definitiva, un movimiento que no se detiene en el desarrollo de nuevos videojuegos y que ciertamente evoca un plus de nostalgia, sino que cada vez cobra más fuerza entre artistas y gente de a pie que buscan más un sentido estético en su elaboración.

El empuje de la demoscene

En el caso de que no lo conozcas, la denominado "**demoscene**", o "escena", puede considerarse como una especie de movimiento artístico que trataba de llevar al límite la máquina en la que se presentaba su producto. Eran muchas sus variantes, desde los conocidos **módulos musicales**, hasta las **megademos** que presentaban efectos increíbles, pasando por las **intros** o las impactantes **imágenes** generadas



Ejemplos de pixelados. En la página anterior una escena de Sonic 1 para Megadrive, dotado de un diseño pixelado excelente con algunos efectos curiosos que incluso imitaban la profundidad inexistente de algunos objetos y escenarios, y que fueron 'marca de la casa' durante los 90.
A la izquierda algunas obras de Lazur, un artista experto en sacarle el mayor partido a la alta resolución mediante técnicas perfectas de pixelado. Debajo tenéis otras ilustraciones realizadas por Made y el famoso 'perro rabioso' de Cougar.









Más trabajos increíbles. En estas páginas encontraréis más ejemplos de grandes artistas del pixelado. Danny o Loui dominan las técnicas fotorealistas como nadie, mientras que Helm hace para Commodore 64 auténticas virguerias visuales, como en la última imagen de la derecha.



a partir de los pixels. En la actualidad la demoscene ha derivado hacia otras metas, más dirigidas al deleite audiovisual y creativo, y alejadas de la explotación de los pequeños procesadores de principios de los 90. Con todo, y como hemos comentado anteriormente, ya se venían utilizando estos gráficos pixelados en los videojuegos desde sus inicios.

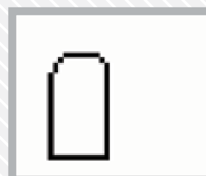
La demoscene lo que hizo fue apropiarse de alguna manera de esta forma de construir gráficos y elevarla hasta una expresión artística más desarrollada. Son conocidas las producciones de **Marvel** o **Pixel** en los trabajos para **Future Crew**, las genialidades de **Made** y sus logos enrevesados repletos de detalles o sus exuberantes chicas, el impacto de los diseños de **Cougar**, la exquisita técnica de **Lazur**, las sensuales chicas de **Danny**, el fotorealismo de algunos trabajos de **Louie**, o los precursores en Amiga como **Ra**, **X-Man** o **Facet**, que hacían verdaderas maravillas con una paleta de 32 colores. No sólo los artistas de los 16 bits obtenían resultados asombrosos gracias a sus técnicas de tramados, suavizados y buen ojo para los colores, también en los ordenadores de 8 bits podían verse auténticas maravillas, sobre todo en **C64**, en el que los artistas exprimían hasta el límite los diferentes modos gráficos de los que consta el ordenador de Commodore, y que en la actualidad ha obtenido continuación gracias a artistas como **Helm**, que combinan ingenio y grandes dotes en el dibujo.

Afortunadamente todo este trabajo ha redundado en una serie de técnicas para la creación de gráficos y en el uso de un software preciso que han ayudado definitivamente a que esta forma artesanal

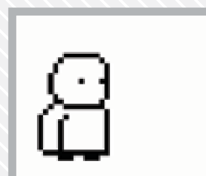
Creación de un Sprite

En este tutorial crearemos paso a paso un sprite sencillo que además finalmente animaremos. Lo primero es escoger un programa con el que te sientas a gusto y crear un nuevo lienzo en blanco. Échale un vistazo a nuestras recomendaciones sobre el software en páginas posteriores.

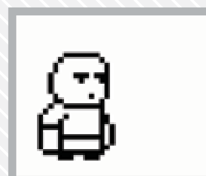
1 Para dibujos más complejos se suele dibujar un esbozo en papel para poder tener una guía, pero en nuestro caso bastará con crear una forma general con la que empezar a trabajar. Dibujaremos una forma de bala, para dar a nuestro personaje un aspecto retacón en la línea de los protagonistas de Bonanza Bros.



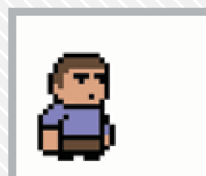
2 Con esta base, nos dispondremos a definirla un poco más marcando la cabeza, el torso y el brazo derecho



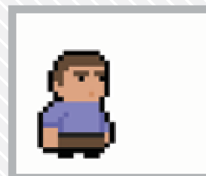
3 Ya empieza a tener forma pero sigue lejos de tener algo de carácter, así que ahora toca darle unos detalles como marcar donde acaba la manga, donde empiezan los pantalones, añadir el brazo izquierdo y dotar de un poco de expresión a la cara.



4 Una vez definidas sus partes, llega el momento de rellenar con colores que serán la base con la que trabajaremos. A elección de cada uno, en este ejemplo azul para la camisa y marrón para el pelo y el pantalón.



5 Todas esas líneas negras le dan un aspecto demasiado simplón al conjunto así que las eliminaremos sustituyéndolas por líneas de un color más oscuro. Le darán al sprite un aspecto más limpio.



6 Antes de seguir, es momento de hacer todas las modificaciones que creamos oportunas. En el ejemplo, un tupé le vendrá muy bien además de un reloj, botones en la camisa y una hebilla para el cinturón.



[Continúa en la siguiente página]

de crear gráficos no se haya perdido en el tiempo para siempre, dado el empuje que la creación de gráficos en herramientas tipo **PhotoShop** o **3D Studio** tuvieron a partir de mediados y finales de los 90. Incluso algunos de estos diseñadores se han valido de toda la experiencia adquirida y han dado posteriormente el "salto" y se han incorporado al mercado laboral para trabajar para empresas de videojuegos, sobre todo las relacionadas con los desarrollos para teléfonos o dispositivos móviles, aunque también algunos juegos de mayor envergadura, como el popular Scott Pilgrim, demuestran que el pixelado aún no ha desaparecido del todo para las grandes de la industria.

Software para Pixel Art

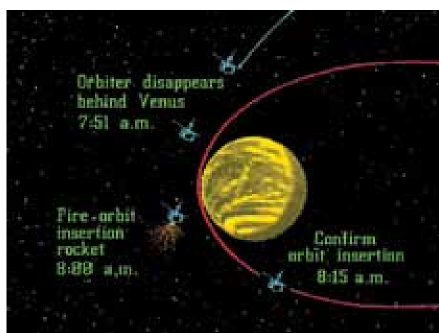
En los inicios de la creación de los videojuegos se fueron generando algunas necesidades específicas para el diseño de los gráficos pixelados, siendo uno de los primeros programas comerciales en aparecer **Superpaint**, de **Richard Shoup**. El programa fue de los primero en incluir un interfaz gráfico e incluso podía tratar con vídeo. Como curiosidad, este sistema se utilizó para realizar numerosas animaciones para la NASA y poseía potentes funciones como la de un rudimentario antialiasing.

Superpaint no estaba al alcance del usuario medio, pero con el tiempo aparecieron potentes herramientas como el laureado **Deluxe Paint** de **Dan Silva** para Commodore Amiga. La mítica imagen de Tutankamón era el estandarte del programa que mostraba así su poderío gráfico. Creado en 1985, Deluxe Paint era el software que utilizaban la mayoría de compañías para crear videojuegos y demos audiovisuales en pleno auge de la movida demoscene. Lucasarts hizo uso de él y juegos como Monkey Island fueron creados con este potente software.

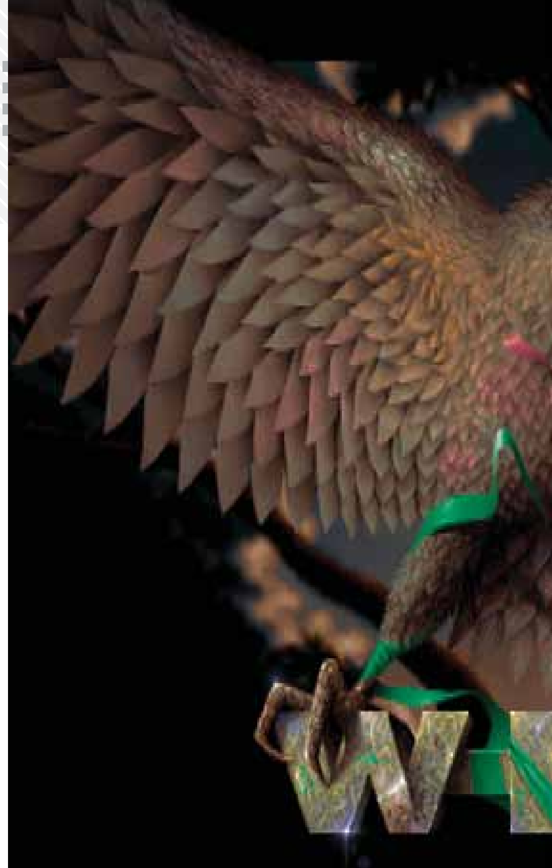
Aparecieron muchos programas que se subían al carro del diseño en mapa de bits siendo el desconocido **Brilliance** uno de los pocos que plantaron cara al intocable Deluxe Paint, aunque éste último ha sido el que ha quedado en el recuerdo de muchos usuarios. En Atari ST también surgieron un gran número de herramientas para el diseño de gráficos con píxeles, en ocasiones tratando de "romper" la barrera de la limitada paleta de colores del ordenador de Atari, como **Neochrome**, **Degas Elite**, etc.

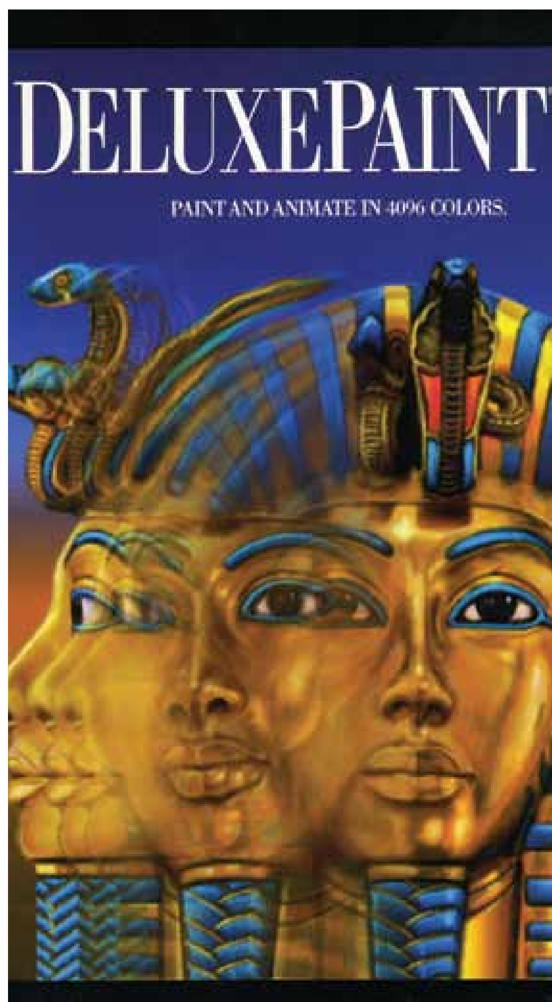
La demoscene precisamente propició que este tipo de software se especializara todavía más y pronto nacería **GrafX2** tomando las consolidadas bases del programa de Amiga. Esta vez, su publicación sería freeware y la plataforma, MS-DOS. **Sunset Design** creó un programa en 1996 que sería a partir de entonces de los más utilizados para las demos visuales. De hecho, el grupo alemán creó la herramienta específicamente para ello. Lamentablemente el sistema operativo estaba entrando en desuso por entonces y los desarrolladores fueron dejando de lado el proyecto. Actualmente existen conversiones para GNU/Linux y Windows,





Todo un pionero. En la imagen de arriba podéis observar el equipamiento informático que 'corría' Superpaint. Justo sobre estas líneas un ejemplo realizado con dicho software.

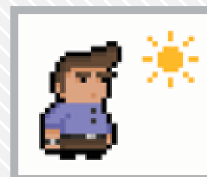




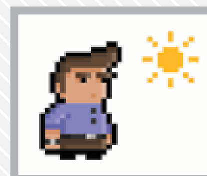




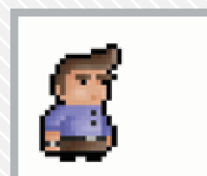
7 El sprite ya es funcional pero queda algo fundamental que marcará la diferencia, la iluminación. Debemos crear un punto de luz para guiar nuestros ajustes y empezaremos a oscurecer las zonas que creamos necesarias. Con un tono o dos menos del color base, es suficiente.



8 Una vez colocadas las sombras, haremos lo mismo con los brillos. Unas marcas más claras que el tono base y crearemos una sensación simple de volumen. Con este último paso ya podríamos dar por finalizado el diseño. Tiene detalles, luces y sombras y estaría listo para integrarlo en un videojuego sencillo. Aún así podríamos complicarnos lo que quisiéramos aplicando las capas de iluminación que creyéramos necesarias.



9 Este es un ejemplo exagerado para poder explicarlo de una manera visual. Mientras más capas, más sensación de volumen. Eso sí, si nos pasamos podemos acabar destrozando un sprite que en este caso brilla por su sencillez.



Los bordes del Sprite

El reborde exterior (outline) negro tan típico en numerosos sprites suele cumplir dos funciones, una estética y otra de diferenciador entre fondos y personajes por si queremos utilizarlo en un videojuego aunque por supuesto no es la única manera. Tenemos más opciones como por ejemplo cambiar esas líneas negras por otras oscuras del mismo color base con el que toquen. También podríamos no ponerle ningún tipo de outline o incluso alternar entre todas las opciones como se suele hacer en sprites más grandes. Un buen ejemplo de este último ejemplo es el sprite de Ghosts 'n Goblins.



Como vemos, las zonas oscuras acaban perfiladas en negro incluso en el interior del dibujo, y en el otro extremo donde se supone que le llega la luz, el sprite acaba rematando con un outline de tonos oscuros. De esta forma podemos diferenciar al personaje de un fondo pero consiguiendo integrarlo a la perfección. Abusar del negro acaba normalmente por separar demasiado a los objetos de los escenarios. Experimentar es la mejor manera de aprender así como recurrir a sprites clásicos y aprender que esa gente que en su día tuvo que enfrentarse a todos estos dilemas.

¡Todos a dibujar! Deluxe Paint II para PC en la primera imagen, y Deluxe Paint para Atari ST. A continuación una captura del excelente Autodesk Animator, un potentísimo programa para trabajar con animaciones frame a frame y que en su versión Pro incluso soportaba resoluciones de hasta 1280x1024 pixels. Autodesk ideó los formatos FLI y FLC, en cierto modo una forma de 'unir' archivos GIF para dar sensación de movimiento. Fue un programa muy utilizado por la industria del software y audiovisual en los 90. En la última imagen podéis encontrar una captura de Cosmigo Pro, un programa de animación más actual para Windows XP.



por lo que su uso sigue siendo una buena alternativa, aunque al principio de su utilización sea algo complicado.

En la actualidad la oferta es muy amplia con programas muy potentes e incluso muchos de ellos gratuitos. Sería imposible nombrarlos todos pero algunos de los más conocidos son por ejemplo **Microsoft Paint**, el programa de dibujo que viene por defecto con Windows, y que es una de las mejores opciones en este momento para los que quieren iniciarse en este arte. **Paint.net** y **Gimp** en realidad se crearon como programas de edición fotográfica, pero bien configurados pueden utilizarse para la elaboración de Pixel art. **PixelStudio**, muy cómodo para trabajar con estilo isométrico o **Character Maker Pro**, originalmente diseñado para crear sprites para el programa RPG Maker, pero que se puede utilizar para la producción pixel en general. Por otra parte, software comercial como **Cosmigo Pro motion**; un excelente programa preparado para la animación de sprites y gestión de tiles entre otras muchas cosas. **Photoshop**, que al igual que Gimp, requiere de unos previos ajustes para esquivar efectos de suavizado. **Graphics Gale** es un programa dedicado específicamente al pixel art con un animador muy potente incluido y además su versión shareware es muy completa y permite probarlo con tranquilidad.

Cualquier programa es válido y solo queda encontrar uno con el que encontrarse cómodo. Por poner un ejemplo, el famoso desarrollador indie español **Locomalito**, trabaja con un programa gratuito de creación de iconos llamado **Iconmaker**. Con eso queda demostrado que el programa debe ajustarse a nuestras necesidades y no fijarse en que tenga más o menos prestaciones.



Tipos de Pixel art

Los puristas del pixel art no aceptan nada que no esté hecho de manera manual. Eso quiere decir que pueden utilizarse para las producciones nada más que la herramienta de lápiz, la de relleno, y como mucho tiralíneas para los menos radicales. Pero como recurso artístico todo el mundo es libre de elegir su metodología atajando con nuevas opciones o incluso tirando de efecto automatizados.

De los clásicos gráficos en dos dimensiones que estamos acostumbrados a ver en obras como **Mario Bros.** o **Ghouls'n Ghosts**, existe otra vertiente denominado 'pixel art isométrico' que pretende recrear un entorno en tres dimensiones.

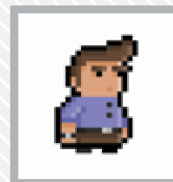
Los diseños **isométricos** se producen mediante líneas a **26.565 grados de la horizontal** ya que si pretendemos hacerlo en un ángulo de 30 grados, las líneas no tienen una sucesión regular de píxeles. Realmente no hay que tener en mente

Animación de un Sprite

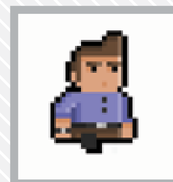
Ahora que ya tenemos el sprite vamos a crear una animación sencilla. Antes de nada necesitaremos un programa que permita enlazar frames o crear las imágenes por separado y unirlas con cualquier programa de creación de GIFS gratuitos que corren por la red. La animación estará formada por 4 frames aunque habrá uno que podremos reutlizar. Llamamos frame a cada imagen que forma parte de una animación.

Habréis caído en la cuenta que nuestro personaje carecía de piernas pero no ha sido algo casual. Vamos a hacer caminar al personaje y para empezar lo mejor es simplificarlo lo máximo posible así que esta vez prescindiremos de articulaciones.

1 Rescatamos el diseño creado. Tenemos dos opciones, usarlo con los colores básicos e iluminarlo más tarde o escoger el ya tratado. Recomiendo escoger la versión más sencilla ya que la animación va a ser muy corta y no será mucho trabajo repintar más tarde. Colocamos el sprite en el primer frame tal cual. He pintado el pie derecho de un gris oscuro para diferenciarla con el otro pie.

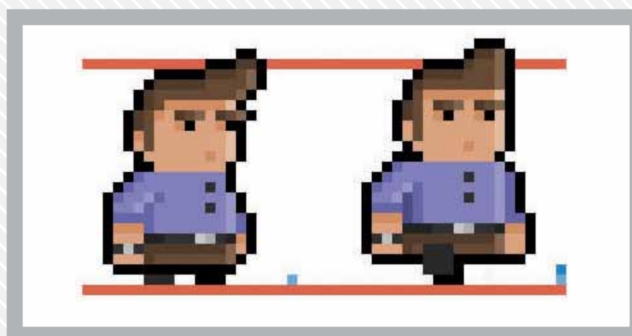


2 Empezaremos con el pie derecho. Al avanzar la pierna solemos echar para atrás el hombro del mismo lado. Este efecto se puede apreciar con mayor claridad al correr. Parece algo sin importancia pero si no lo hacemos así nuestra animación puede quedar algo extraña. Al echar el hombro hacia atrás, el personaje parecerá encararse ligeramente hacia nosotros y podremos apreciar el brazo izquierdo con mayor claridad.



El pie izquierdo se echa para atrás para dar la sensación de avance y se juntará en este caso levemente con el otro pie, de ahí que lo haya separado en diferentes colores. Hay un detalle importante y es el marcar los pequeños saltitos que damos al caminar. Si no lo representamos obtendremos una animación muy rígida y algo arcaica.

La línea roja marca las guías de base. Podemos ver como la cabeza del segundo frame sobrepasa esa línea. Además en la primera imagen hay un píxel de distancia entre el pantalón y el suelo, en cambio en la segunda hay dos.



esos números simplemente seguir algunas pautas gráficas. Diseños como los de **Habbo** o cualquier ilustración de **eBoy** son perfectos ejemplos del buen uso de este estilo.

El futuro del Pixel

El Pixel Art está muy vivo en el mundo de los videojuegos gracias, sobretodo, al panorama indie. Pequeños desarrolladores con escasos recursos habitualmente, recurren a este estilo unas veces por necesidad y otras muchas como expresión artística forzando el pixelado adrede.

Es relativamente sencillo encontrar un buen puñado de juegos flash con aspecto retroartístico, e incluso alguno de los juegos más reconocidos del momento para plataformas alternativas a las clásicas, "tiran" de este movimiento en dispositivos modernos, como es el caso del preciosista **Sword & Sworcery** de **Superbrothers** (http://www.swordandsworcery.com/) lanzado para dispositivos iOs.

Los píxeles son naturales de las dos dimensiones pero el siguiente paso parece venir de lo que se dicen ser la evolución de lo píxeles, los **vóxels**. Los vóxels (del inglés volumetric pixel) son la unidad mínima procesable de una matriz tridimensional, es por ello que los llaman los nuevos píxeles de las 3d. El concepto realmente no es nuevo pero sí lo es su uso en los videojuegos. Un caso interesante y muy bien aplicado es el de Voxatron (http://www.lexaloffle.com/voxatron.php) o el ya conocido 3d Dot Game Heroes para PS3 (http://www.3ddotgameheroes.com/).

A pesar de ser un interesante camino para investigar, algo está claro, los píxeles no tienen fecha de caducidad. Nacieron por necesidad pero perdurarán no sólo por su valor nostálgico sino por su enorme potencial. ¡Larga vida al píxel! ●



Artistas del Pixel Art

Gracias a Internet es fácil descubrir cada día a un nuevo artista del Pixel Art. Es del todo imposible nombrarlos a todos y es justo reconocer que hay verdaderos genios repartidos por la red, pero estos estos de aquí son algunos de los más conocidos:

Uno de los más nombrados es **eBoy**, dedicados casi por completo a la vertiente isométrica. En realidad el grupo está formado por tres personas de Berlín y uno de Nueva York y sus trabajos han acompañado campañas importantes como las de Coca-cola o MTV. Un estilo inconfundible que ha marcado ciertas pautas en ese tipo de diseños. Su marketing arrasa y han publicado algunos libros con su material. http://hello.eboy.com/eboy/

Army of trolls sigue la misma línea que el anterior pero en este caso se trata de un sólo hombre, Gary Lucken. Ha publicado sus trabajos en revistas importantes como Edge entre otros muchos proyectos, y dedica su tiempo a crear pequeños sprites animados (trolls) que tienen su sello personal. http://www.armyoftrolls.co.uk/

Junkboy es un artista 2D sueco que actualmente trabaja para Mojang, la empresa tras Minecraft. Sus trabajos son impecables y es conocido sobre todo por sus excelentes demakes ficticios de juegos actuales. Aunque también es un buen ilustrador, su control del píxel es innegable. http://www.junkboy.se/











El 'caso' WayForward. Uno de los pocos estudios de desarrollo de videojuegos comerciales actuales que siguen apostando descaradamente por el pixel. A la izquierda el segundo boss de Contra 4 para NDS, y sobre estas líneas Shantae de DSiWare.

El diseñador francés **Francis Coloumbe** es también desarrollador de videojuegos independientes. Además de su talento para el pixelart, es un animador excelente. Es de cita obligada ver su corto 'Giant Muffin Brawlers': http://www.frankiesmileshow.com/

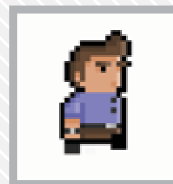
La mejor manera de conocer a los mejores es visitar comunidades como puedan ser **Pixelation** y **Pixeljoint**.



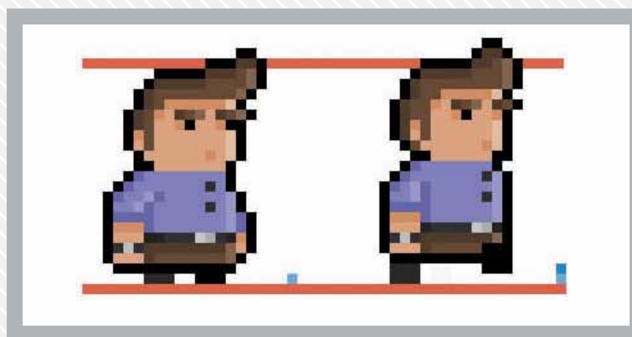
3 En el tercer frame nuestro personaje volverá a su posición original. Podríamos cambiar ligeramente la imagen para diferenciarlo con el primero pero para no complicarlo más, lo dejaremos igual ya que la animación quedará bien.



4 Esta vez será el pie izquierdo el que avance y por eso el hombro derecho debemos echarlo levemente hacia adelante. Al girar el torso perdemos de vista el brazo izquierdo y la cabeza también girará dejando el flequillo en otra posición.



Como en el segundo paso marcaremos el salto al caminar lo que le dará más dinamismo a la animación:

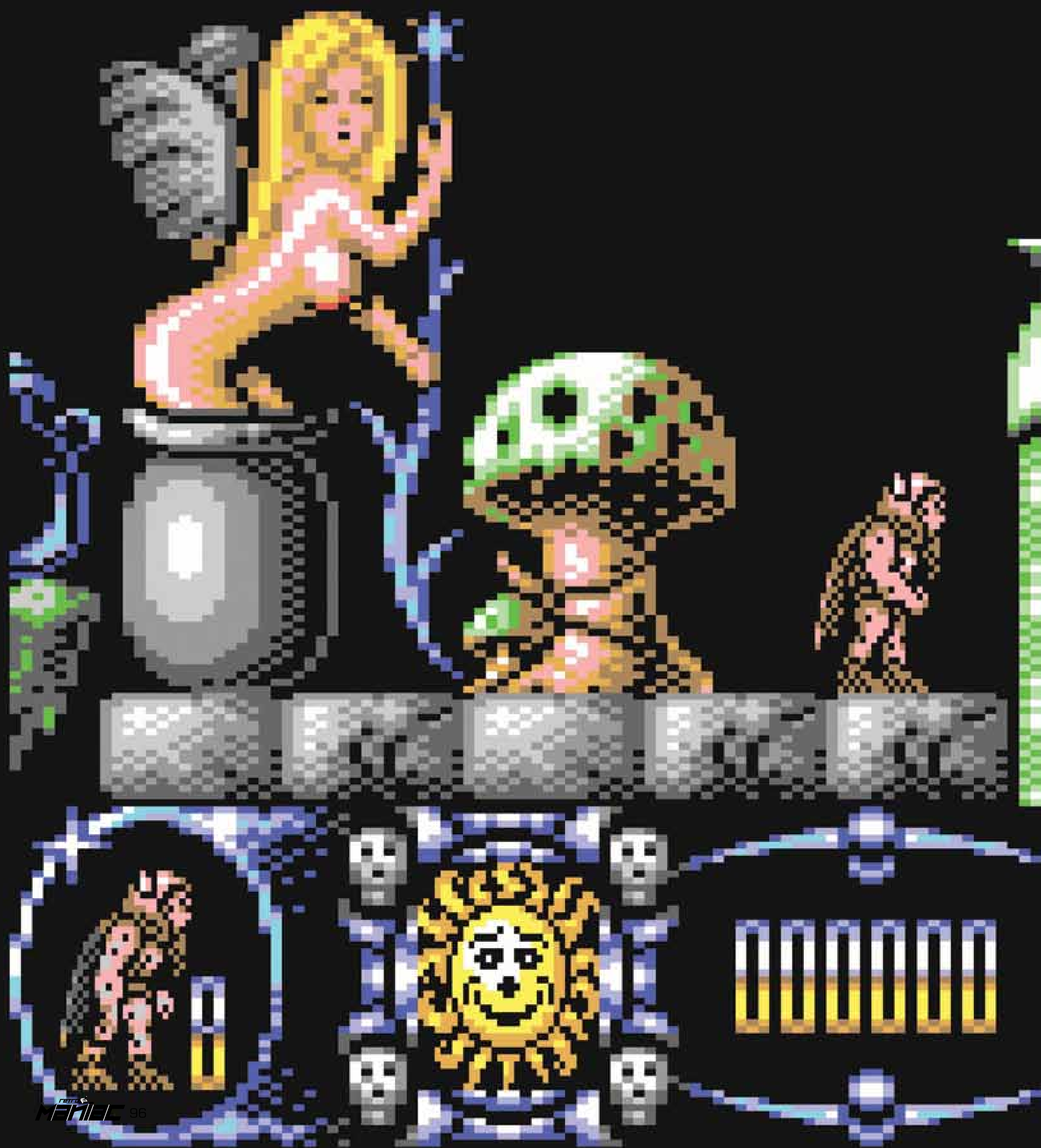


Al unir todas las imágenes, tendremos una animación de nuestro personaje caminando en un bucle con el último frame ligado al primero. A partir de aquí podemos complicarnos o simplificar todavía más la tarea. Con un par de frames podríamos simular una zancada más simple y con ocho podríamos dotar de mayor fluidez a la animación, sobretodo si utilizáramos a un personaje con extremidades más largas.

El sprite es mejorable ya que por ejemplo los hombros se mueven pero los brazos no. Incluso podríamos haber jugado un poco más con el tupé pero os invito a perfeccionar esta animación como práctica antes de embarcaros en algo más complicado.

Léxico

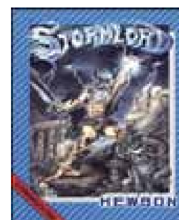
Antialias: Es una técnica que trata de crear un efecto de suavizado utilizando un color intermedio entre el color a suavizar y el fondo.
Rasterizado: Una imagen rasterizada es aquella creada por un conjunto de píxeles. Rasterizar por lo tanto es pasar un dibujo vectorial a uno tipo mapa de bits.
Sprite: La imagen estática de un personaje u objeto de un juego.
Frame: Un conjunto de sprites crean un frame. De esta forma podemos dotar de movimiento a un personaje de un juego, por ejemplo.
Outline: Es la línea exterior que resigue a un dibujo en pixel art. Habitualmente de color negro pero puede utilizarse cualquier color (normalmente más oscuro que lo que contiene).
Line-art: Si además del contorno exterior también está reseguido el interior, lo llamaremos line-art. Sería el dibujo en líneas sin rellenar de color.
Gradient: Las varientes de un mismo color de más claro a más oscuro o viceversa se llaman gradients. Se utiliza por ejemplo para dotar de volumen a los objetos.
Dithering: Efecto avanzado similar al gradient pero intercalando píxeles encima del color contiguo. Está técnica de solía utilizar para salvar la limitación de colores en sistemas antiguos.


000000

Stormlord



¿Quién dice que no puede haber héroes de la tercera edad? Stormlord nos demostró que ser un viejo guerrero no era óbice para salvar al mundo, y que es mucho más emociante rescatar hadas semidesnudas que pasar el rato esperando a que te traigan la merienda en la residencia de ancianos.



SISTEMA: Commodore 64
AÑO: 1989
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Hewson Consultants
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Raffaele Cecco era un programador de culto con apenas tres juegos en el mercado cuando se lanzó este Stormlord. Juegos de la categoría de Cybernoid y Exolon eran creaciones suyas, así que a nadie pilló por sorpresa que Stormlord fuera un gran título.

Aclamado por la crítica, el juego nos ponía en la piel de un viejo guerrero vikingo que debía liberar a unas hadas para evitar que la malvada reina Badh dominara el mundo. Se trataba de un plataformas con toques de videoaventura, ya que nuestro personaje puede transportar un solo objeto que puede ir intercambiando para resolver cada nivel. Cada uno de estos niveles está estructurado en forma de puzle, con un número determinado de hadas a salvar y con obstáculos que deberemos sortear ayudados por los distintos objetos.

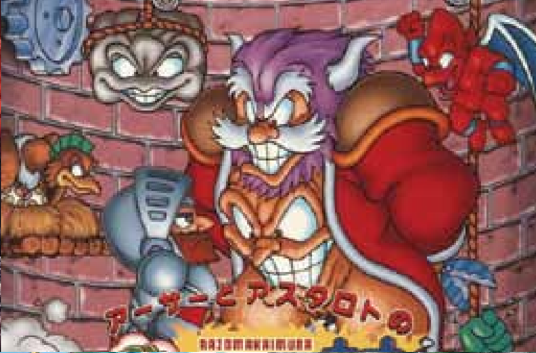
La mecánica de juego consiste por tanto en encontrar las hadas y la forma de acceder a cada una de ellas, además de la forma más rápida de hacerlo, puesto que tenemos un tiempo limitado para lograrlo, indicado en el marcador por una transición entre el sol y la luna

Por si esto fuera poco a nuestro paso saldrán un buen número de enemigos a los que podremos disparar con una especie de estrellas. Todo esto en suma hacía que el juego tuviera una dificultad elevada, aunque en parte típica de los juegos de la época.

Stormlord tuvo varias versiones para 8 y 16 bits. La principal diferencia, gráficos aparte, consistía en la forma de transportarse entre diferentes zonas del escenario. Mientras en 16 bits nuestro guerrero usaba un halcón, en las versiones 8 bits saltaba utilizando trampolines. Mucho más entrañable, dónde va a parar.

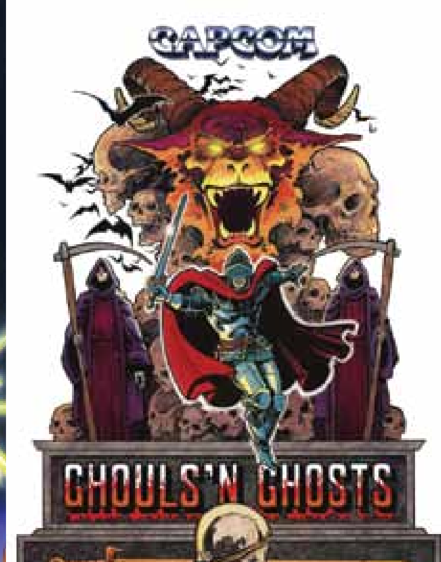
Tampoco podemos olvidar cierta controversia respecto a este juego. En la versión de Megadrive, la única para consolas, se cubrieron los pechos de las hadas, los cuales aparecían desnudos en el resto de versiones para deleite de la chavalería de entonces.





アーサーとアスタロトの





CAPCOM
GHOULS'N GHOSTS











MAXIMO









SAGA GHOSTS'N GOBLINS (Capcom) **1985-2010**

Las series de Capcom son difícilmente olvidables, no en vano en este mismo número de RetroManiac hacemos buena cuenta de Mega Man, otra de las sagas intemporales que parecen no querer desaparecer nunca. Ghosts'n Goblins ha tenido sin embargo una evolución algo diferente, más irregular y con algunos altibajos. Sin embargo, prácticamente todas sus entregas, sea en la plataforma que sea, han terminado por ser juegos sólidos, divertidos y rematadamente difíciles. El diseño de las carátulas, los personajes y su estilo se ha ido modificando a lo largo del tiempo, aunque no por ello ha perdido algo de su esencia enminentemente demoniaca y caballeresca. Desde aquel lejano arcade del 85, hasta las últimas entregas para iPhone, sir Arthur y las huestes de malvados diablos nos han acompañado una y otra vez mientras gruesas gotas de sudor recorrian nuestra frente al tratar de llevar a buen fin la aventura. Maximo para PS2 quizás supuso un punto de inflexión en este sentido, con diseños más similares a los de Hudson para Adventure Island, pero Ultimate G&G se hizo con ese estilo SNK tan brillante y definido para dejarnos una de las mejores composiciones de la serie. Disfrutad.

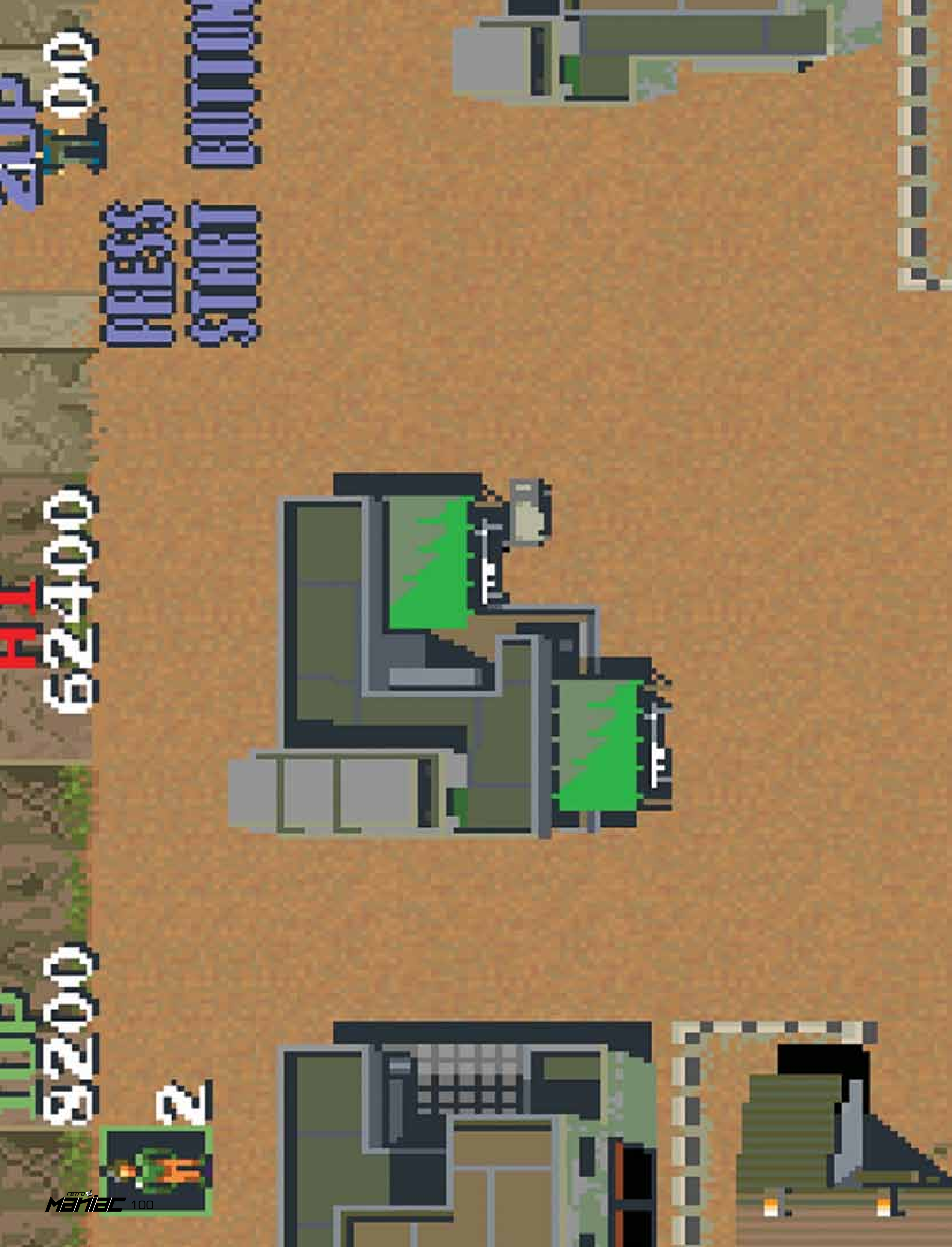











1UP
9200
2
HI
62400
2UP
100
PRESS
START BUTTON

Jackal

La recuperación de un clásico. 'Jackal' es un clásico shooter de Konami que ha inspirado al recientemente publicado 'Renegade Ops'. Comparten bastantes características, aunque el que ahora nos ocupa tiene una dificultad a la vieja usanza.



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1986
GÉNERO: Run & Gun
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ***

Pese al nombre del juego y la ambientación, 'Jackal' no tiene nada que ver con la historia de Carlos "el chacal", el famoso terrorista y mercenario venezolano. No, aquí el objetivo es rescatar rehenes y llevarlos sanos y salvos hasta un helicóptero que los evacue.

Este arcade de disparos tiene varias peculiaridades. En primer lugar no tiene scroll automático, el escenario avanza según nos vamos moviendo, y lo hace tanto en horizontal como en vertical. O lo que es lo mismo, pese a que tenemos que progresar hacia la parte superior de la pantalla, también podemos explorar hacia los lados. Da una cierta libertad en ese sentido, aunque no nos deja retroceder el camino ya andado, al menos no mucho

Otro dato curioso, el juego cambiaba parte de su mecánica dependiendo de la versión a la que jugásemos. En la versión original japonesa nuestro jeep disparaba en la dirección en la que nos estuviésemos moviendo, mientras que en las versiones del resto del mundo solo se puede disparar hacia arriba. Siempre hacia arriba. El cambio en la forma de afrontar a los enemigos es considerable, aunque esto no hace más fácil ni más difícil a una versión sobre la otra. Simplemente es algo diferente.

Quizás la última de las curiosidades acerca de 'Jackal' sería la más extraña de todas: no nos dejaba continuar la partida introduciendo otra moneda. ¿No querían ganar dinero los de Konami?. Sí, en realidad querían ganar mucho más obligándote a pasarte el juego del tirón. Práctica y más práctica. Ah sí, y también mucha memoria. Como ocurre en muchos otros juegos, el ir "a saco", directamente a por el enemigo sin vacilación alguna, es la mejor opción. Un juego ideal para "speedrunners".

25 ESPECIAL ANIVERSARIO VALIS



Una guerrera mística (con melena azul) que rasga el viento con su espada; una amazona con minifalda, botas de plataforma, y bikini y hombreras de metal. Un paisaje marciano y hostil, lleno de gigantescos hongos y escarpados acantilados, con una especie de castillo en lo alto de la formación rocosa más picuda. Y al fondo, una criatura totalmente tapada con una túnica y una máscara con elementos similares a un Samurai, mirándola inquisitivamente. ¿A qué quieres saber más? Por: Francisco Romero

Pantallas de Valis I para PC-Engine CD-ROM









Valis, nace la saga



Lo primero que me llamó la atención al tener el primer juego de **Valis (*The Fantasm Soldier Valis*)** en mis manos fue su portada. A pesar de que ya habían pasado unos años desde su lanzamiento (fue en 1995), aquella cubierta rivalizaba en originalidad con cualquier VHS japonés del momento. ¿Los culpables? **Telenet Nihon**, un equipo de 12 personas que ya llevaban un tiempo en esto (dibujando, componiendo música y programando), y cuya creación sería uno de sus puntales de éxito en su país de orígen.

En Europa su difusión no fue igual: el cartucho para MSX de primera generación venía en el embalaje original (con textos de portada y contraportada en japonés), y el interior, la única traducción que traía eran un par de fotocopias cutres en ingés, realizadas con máquina de escribir. Eso, unido a la nula promoción en tiendas (ni flyers ni anuncios en TV, no como la todopoderosa **Konami** cuyos anuncios para la NES se hacían incluso con actores occidentales), y el hecho de que costaba 5.230 pesetas en la España de finales de 1988 (porque entonces había demasiados impuestos y tasas de importación), contribuyó a disminuír notablemente sus posibilidades en el mercado occidental.

A pesar de todo, en la comunidad *MSXera,* con usuarios acostumbrados a títulos diferentes a los de Spectrum, Amstrad, Commodore, tuvo bastante repercusión (fanzines como **Fol Soft,** '*walkthrough*' en la **MSX Club nº 47**).

La primera entrega de Valis (ヴァリス en japonés) redunda en el subgénero de las "Magical Girls", tan reciente y diseminado por aquel entonces (y del que se convertiría en estandarte estético **Sailor Moon**, ya en 1992), uniendo *Shonen* ('chico' en japonés) y aventuras épicas con villanos y monstruos horrripilantes, por un lado; y todo el encanto y drama sentimental femenino del *Shojo* ('chica' en japonés), pero orientado a jugadores masculinos niños y adolescentes. Este género y la concepción de sus trajes está repleto de simbolismo, y el orígen de su contexto histórico y posterior expansión ha sido estudiado por expertos en el tema pero como no es el caso que nos trata, podemos decir a modo de resumen que ya que la década de los 80 coincide con la incorporación de la mujer japonesa al mercado laboral, la presencia de mujeres fuertes y autosuficientes se evidencia en el Manganime, reforzándose los personajes con elementos claramente masculinizadores o de dominio (hombreras enormes, tan de moda en aquella época, espadas y contexto de guerra); o botas femeninas de caña alta (definidas por los sociólogos como signos del "*female empowerment*"), exclusivos e hipersexualizadores del cuerpo femenino (minifalda, bikini). Yuko es a la vez la imagen "cute" y sexy como ideal de las nuevas adolescentes de la época (tanto es así que su imaginería aún atrae por igual a chicos y chicas). Y lo mismo podemos decir de las escolares japonesas. En cualquier caso esto es un filón que ha traspasado fronteras y

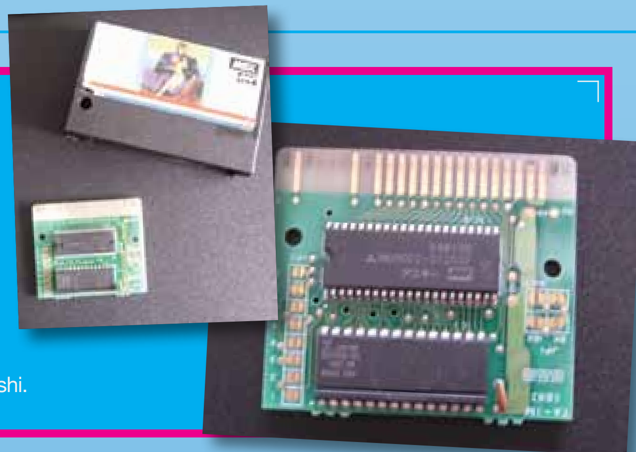


Enemigos extraños. No, no son monstruos de la saga Strider; enemigos tan tecnológicos como estos, sin ninguna relación argumental con el juego, inundarán las pantallas de algunas fases de Valis, desmereciendo la coherencia visual que se mantenía en el resto de los juegos de 8 bits.



UN POCO DE BRICOLAJE ARTESANAL

Abrimos un cartucho del primer Valis y encontramos 8 circuitos circulares (correspondientes a archivos de 16,52 Kbytes cada uno), un condensador de lenteja (sin polos) y, ¡qué sorpresa! ¿2 chips en vez de uno? La razón la podemos encontrar en las etiquetas de la caja ("MSX 16Kb Megarom"). Esto significa que aunque el juego valga para ordenadores con 16 k´s de RAM, al ser una Megarom, la Eprom del cartucho (o memoria ROM programable) está sensiblemente aumentada gracias a un chip adicional, para así poder mostrar un juego superior en uso de gráficos, de código, y de velocidad. Fijándonos en el logo serigrafiado de dicho chip vemos la empresa responsable de su fabricación: la mítica Mitsubishi.



géneros.

Hay muchas causas para despertar interés por el primer Valis. Por ejemplo, que a un chaval de 1986 le regalasen un videojuego con manual de 13 páginas, incluyendo una impresión del primer escenario (no un croquis dibujado con rotulador, no; una impresión de las pantallas montadas y escaladas), y cuatro páginas con bonitos dibujos entintados de los personajes (y con separaciones de color para colorear), además de apuntes del abocetador (todo en japonés) explicando la fisonomía de los Jumpers, además del Boss de fin de fase (El Diablo - Lobo), era algo totalmente espectacular. Con la versión PC8801 el regalo era un pliego con pegatinas a todo color de los personajes, recordaba a una acetato de anime). Telenet ya había usado esta fórmula con una conversión de **Namco** para MSX y NES, Digital Devil Story.

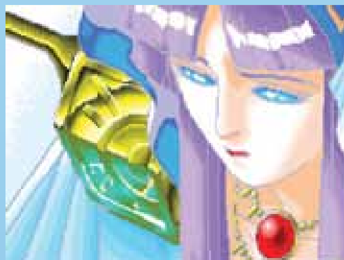
Es imposible no dejarse llevar por la emotividad al escuchar el bucle de la melodía principal, al compás de un barrido de scroll horizontal con los stages del juego, unas melodías ambientales de corte clásico (variando la máquina, obviamente en las máquinas más primitivas hay menos planos de envolvente), más propias de un gran filme de la época que de un juego de ordenador cuyos fondos sonoros a veces eran repetitivos e incordiantes. Un efecto innovador que aumentaba las ganas de probar el juego. Para algunos, incluído el que aquí escribe, es una parte de la Banda Sonora de nuestras vidas. Una anécdota: el tema principal de Valis fue incluído como fondo de audio en el anuncio de ‘The Links’, un vídeo promocional de una Social Network de Telenet para el **Panasonic A1 WX**.

Una de las pegas de este primer juego es más bien técnico. En los MSX los sprites enemigos son monocolores, y a pesar de entrar mucho elemento visual animado en pantalla (sobre todo las ondas de energías lanzadas por Yuko y sus enemigos) a veces hay ligeros parpadeos. Sin desmerecer todos los fondos con uso de color variado pero sin estridencias (no como las insufribles conversiones del **ZX**). Los sprites mejoran en la versión **PC 8801** (la figura inicial de Yuko tiene hasta 8 colores), algo que palidece un poco en el coloreado de las cutscenes.

Uno de los puntos a favor de Telenet es que las distintas versiones de Valis se intentaron hacer equilibradas, no se trata de una versión buena y varias conversiones mediocres, en cada máquina se intentaron cubrir las ventajas (hay pocos juegos de **MSX1** en los que la protagonista y los jefes de fin de fase se muevan tan rápido con varios colores). En esta versión Yuko nunca

Yuko Ahso con piel de oveja. La pasión del principal creador de Valis, Hiroki Hayashi por su creación videojueguil pervivió hasta el siglo XXI cuando abrió una web, en la que hizo homenajes gráficos a su saga (con su Mac G3 y Photoshop 5). A pesar de la evolución anatómica de los personajes en las entregas de 16 bits (cuyos cánones son estrictamente shojo, con chicas esbeltas hasta lo extremo), Hayashi siguió dibujando a Yuko y Reiko como adolescentes con caras aniñadas. Las muestras (firmadas con el seudónimo PiXEL) se extienden aproximadamente hasta el año 2003, cuándo cerró la web.







Valia en varias imágenes entre las que median solamente 3 años. Una de las mayores dificultades que tuvo que superar Telenet fue afrontar la realización en máquinas tan diferentes, teniendo en cuenta que con el salto tecnológico de finales de los 80 hubo compañías que se hundieron con los estándares (porque programaban para una máquina sola). A la izquierda la versión para PC-8801; y a la derecha, la de X68000 de Sharp.

Debido al proteccionismo económico de cada Estado, nada pudieron evitar desde Japón y las copias de la versión pirata de Valis 1 no tardaron aparecer más allá de las Islas del Sol Naciente. Zemina (conocida en Corea también como Ihdili, Zemmix y por sus versiones, entre otras, de Vigilante, Super Mario y Chuka Taisen) realizó un port para MSX calcado al original, solamente cambiando el logo con Kanjis rojos (en la parte inferior de la pantalla) por un enorme y bicolor logo suyo, y otro en la pantalla de título.

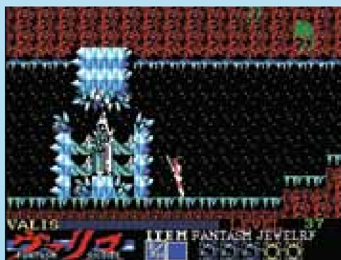
Pantallas de Valis II para MSX2







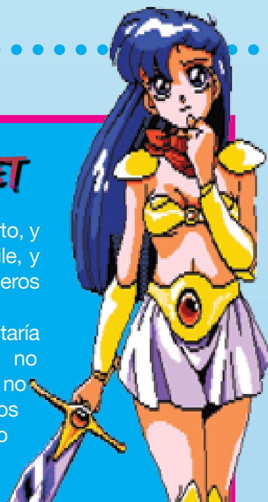




Pasaje secreto... Un 'Eastern Egg' en el Valis 1, un camino alternativo donde encontramos a Valia, la guardiana del DreamWorld



TOMOKI ANAZAWA: UN REBELDE EN TELENET



En la primera entrega de Valis, el programador responsable de la versión de MSX, **Tomoki Anazawa**, hizo su debut con Telenet. A pesar de sus creaciones posteriores (entre cuyos títulos figuran, por ejemplo, **Legend of Mana** o **Final Fantasy V**), este programador tenía un pasado oscuro antes de su entrada en Telenet.

Sólo un año antes, en 1985, Anazawa era un empleado que trabajaba en uno de los grandes del software japonés, **Compile**. En sus horas de trabajo desarrolló un programa que "crackeaba" las contraseñas de acceso a las bases de datos conectadas por redes telefónicas (una especie de BBS internas).

Cuando fue descubierto por los jefazos de Compile, éstos le prohibieron la entrada a las oficinas de por vida, aunque mantuvieron su empleo en una de sus empresas filiales, **Gang Enterprises**.

La venganza de Anazawa no se hizo esperar: creó una pequeña avería en uno de los terminales, obligando al equipo a abandonar las instalaciones para que los expertos revisasen el sistema entero (este era uno de los protocolos de la Gang); acto seguido se infiltró haciéndose pasar por un experto, y desde allí se conectó a Compile, y su virus les borró todos los ficheros por increíble que parezca.

Hoy en día **Anazawa** estaría seguramente en la cárcel si no fuera porque en aquella época no había legislación sobre delitos informáticos (ni tampoco secciones policiales que persiguiesen estos ataques), en aquella época había muy pocas personas especializadas en el mundo de la programación (y casi siempre de formación universitaria), demasiado valiosas para las desarrolladoras de software. De todas formas, cuando un tiempo más tarde sus compañeros lo descubrieron, su despido fue fulminante.

Parece que esta anécdota del hacking hizo madurar al joven, porque nunca más volvió a dar señales de sabotaje de datos.

tiene el pelo azul: cuando es una colegiala es morena, y cuando se transforma en Valis lo tiene de color verde. Otro detalle original: al acabar con cada enemigo de fin de fase, se ve una pequeña animación de él reduciéndose a cenizas.

También es importante reseñar **la endiablada dificultad del juego**. Al comenzar nuestra protagonista tiene varias barras de vida, pero si no conseguimos avanzar rápidamente (la flecha indicadora es como una brújula, a veces hay obstáculos físicos que debemos de sortear cuidadosamente ignorando la dirección que nos indica) corremos el riesgo de encadenar impactos de ondas enemigas que inundarán la pantalla como si jugásemos a un matamarcianos, y no salvarán a nuestra colegiala ni siquiera sus saltos kilométricos.

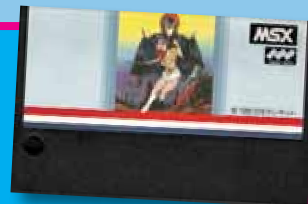
A pesar de los *continues* infinitos en el original (y aún a día de hoy con emuladores que guardan partidas), sólamente los fans más *hardcore* han conseguido acabarse el juego entero. Un punto a favor de Telenet es que todas, absolutamente todas las versiones del juego tienen *cutscenes* al acabar el juego por completo. Pequeñas cinemáticas a modo de premio en las que se muestra todo el reparto de sus creadores y diferentes secuencias gráficas.

Nintendo: La OVA perdida

La puesta en escena y el arte final de **Valis: The Fantasm Soldier** fue en su país como el lanzamiento de una película de anime, no sólo en sus portadas y en el *MiniArtbook* interior. Tras el éxito inicial para los microordenadores para los que se vendió, los micros de NEC **PC-88** y **PC-98**, el **X-1** de Sharp, **MSX1**, **FM77AV** de Fujitsu... Telenet realizó la versión para la nueva consola de Nintendo (por aquel entonces, sólo llevaba un año en el mercado), la Family Computer o **FamiCom** (en EEUU y Europa, NES). Pues bien, en las expos de videojuegos el juego se cubrió con un minipelícula de dibujos animados. Su alta calidad artística, animaciones con movimientos de cámara, fondos detallados pintados con agüada, fundidos, uso del ritmo frenético en las secuencias de acción, músicas ambientales sincronizadas, voces profesionales de los personajes principales, brillos dinámicos en las armaduras, unido a su larga duración (3 minutos y medio de metraje en animación tradicional no se podían hacer en un simple



EL EQUIPO ORIGINAL



En la primera entrega de este juego (Valis: The Fantasm Soldier), las labores de diseño principal y la dirección las llevó a cabo **Hiroki Hayashi**, un creativo bregado a lo largo de los años en la animación japonesa que por aquel entonces ya había trabajado en los Animes "Uannabizu" (como diseñador de los monstruos), o ya en 1987 en la OVA de Masamune Shirow "Black Magic M66" (dibujando fotogramas clave). En ese mismo año, para Artmic, formó parte de la dirección en "Gall Force 2 - Destruction" .

Para Telenet participó en el diseño de personajes no sólo de Valis, sino también de los personajes del juego Final Zone y en la famosa saga Arcus. Una de las inspiraciones iniciales del primer Valis es una película de la Toho Co., "Reda: Fantastic Adventure of Yohko" (1985); la similitud de su logo y algunos elementos (chicas con espada y bikini, dos mundos y una sola heroína) sirvieron como detonador creativo para Hayashi y sus diseños, pero Valis no es un plagio de Reda, es un argumento propio completo y complejo.





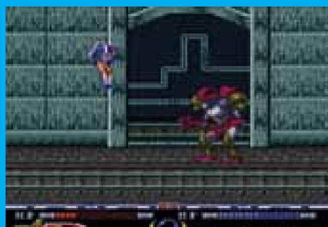
Diferencias en el exterior. En la época en la que se desarrollaron los juegos de la saga Valis, las barreras entre Occidente y Oriente eran más que patentes. Por eso, a pesar de que las versiones eran exactamente iguales para ambos continentes, las carátulas USA o europeas se adaptaban para hacerlas accesibles a un público que veía el fenómeno del manga como algo ajeno. De ahí la occidentalización de la ilustración de la derecha por ejemplo, para la caja del juego de Super Nintendo, en comparación con el aspecto manga de la caja para Pc-Engine a la izquierda.

estudio de videojuegos de mediados de los 80), atrajo la atención de fans occidentales. Nadie sabía que estudio era responsable de esta minijoya artística ya que no hay copyrights en la cinta ni en el embalaje del juego de la NES. Algo más tarde, y gracias a una web en japonés (y su traducción corrrespondiente), se desveló el misterio: como supervisor principal en la animación del anuncio estaba **Hideaki Anno**, líder de **Gainax** y que posteriormente alcanzaría la fama mundial con la adaptación al anime, del manga de un compañero suyo (**Y. Sadamoto**), ni más ni menos que **Evangelion**. El juego de la NES japonesa fue coproducido por **Tokuma Shoten**, una gran editorial famosísima en Japón que adaptó a la pantalla el manga **Nausicaä Valley of the Wind** (1984), una de las primeras historias en viñetas del ahora oscarizado **Hayao Miyazaki**. Durante un tiempo, en varios foros de Internet se pensó que era una película de anime (como por ejemplo, la OVA que haría Konami con su Salamander de la saga Gradius, en 1988), lo cual hizo, dos décadas más tarde, que más gente se interesara en la serie. Sin embargo, una vez que se supo que sólo era un anuncio, el interés se perdió casi por completo.

De todas formas, el anime sirvió para rediseñar el traje de **Yuko** y **Reiko**. En la caja de FamiCom Yuko aparece con escudo, la minifalda aún más corta, y las ropas de color dorado pálido, como en el anuncio del que os hablábamos antes. Incluso la caja original del juego, que incluye una isla flotante de Vecanti, es uno de los fotogramas del vídeo y que parece estar más inspirado en templos hindúes de Camboya, como los fondos de alguna fase de la versión para NES. Incluso **Rogles** tecnifica su aspecto, con remates con pinchos y garras más similares a los de un alien.

Y ya que estamos, en cuanto a la versión para la 8 bits de Nintendo es mejor olvidarla. Los gráficos

NIVEL 1



En el primer nivel Tokio ha sido invadido por criaturas de Vecanti. Yuko aún viste de escolar pero ya tiene en su poder la espada que la hace convertirse en alguien temible para sus oponentes. En el Metro los enemigos ya no son aquellos "acróbatas" de la versión de Mega Drive, ahora son columnas giratorias con varias cabezas (suponemos que basadas en la famosa figura de los Transformers). El enemigo final gira sobre sí mismo de un lado a otro de la pantalla, con una frecuencia constante. Tras unos cuantos saltos y disparos acabaremos con el (en este juego los enemigos no caen al suelo, simplemente explotan).Al finalizar una secuencia cinemática, Yuko habla con Valia, la guardiana de Vecanti, y es transformada en Valis.

NIVEL 2



La segunda fase del juego discurre en Vecanti, en el entorno helado de una cueva. Hay esqueletos de piratas, vikingos alados. La inteligencia de los enemigos, aunque primitiva, indica algo más de complejidad, no sólo buscan la dirección en la que vamos avanzando, sino que también dan saltos de diferente longitud según lo cerca que estemos de ellos. Al final del escenario hay una criatura llameante (con forma de perro gigantesco), si acabamos con ella accederemos a otra escenario helado. Tras unos cuántos saltos y disparos, la enemigo final: Una Arpía (animal mitológico mitad mujer, mitad ave), muy bien realizada a nivel técnico (parece más un muñeco digitalizado que una muestra de pixel art). Tras su derrota, Rogles aparecerá en una cutscene y derrumbará el suelo a nuestros pies.

tienen varios colores, los fondos son correctos, pero por desgracia la jugabilidad es horrible. Las trayectorias de los enemigos (que en vez de desplazarse por el aire parece que van atados a cuerdas imaginarias), unido a la lentitud de los disparos de la protagonista, la imposibilidad de dar saltos simúltaneos (lo cual llimita los movimientos considerablemente), y la dificultad aún mayor que en sus versiones "hermanas", hacen de esta "una de las peores versiones que han pasado en la Historia por la consola de Nintendo", como la han calificado algunos entusiastas de la NES. Aún entendiendo el paso del tiempo, es díficil estar más de cinco minutos jugando sin desear, por lo menos, algo más de velocidad. Incluso el subtítulo cambia, en la versión japonesa ya no es "The Fantasm Soldier", es "The Fantastic Soldier"·. En fin, tanta promoción se estrelló al echar la primera partida. Y el binomio Telenet/Tokuma Soft no se volvió a ver nunca más.

El remake de PC-Engine: Valis 1 (1992)

A simple vista podemos comentar que en esta versión la mejora es tremenda, los gráficos y sonido no han sido revisados, sino confeccionados desde cero, siendo todos los sprites muy detallados, con un montón de detalles y variedad cromática. Ya se puede hablar de un estilo en ellos, más estilizados (aunque Yuko corre de una forma un poco "artificial").

A esto hay que sumar la Calidad CD para las músicas de fondo, lo cual elimina en las cutscenes los lentos textos letra por letra (como ocurría en la Mega Drive y en los micros 8 bits). A nivel menor, también hay alta calidad en las músicas sin voz de, por ejemplo, la segunda parte de Valis para **MSX2** (cuyo chip de sonido, el YM2149 de Yamaha, era el mismo que el de las primeras Atari ST).

Como es tradición en la saga, nuestra protagonista siempre tiene rutas alternativas (en esta suele haber siempre dos niveles de altura en las plataformas), lo cual rompe la linealidad y nos invita a probar nuevas partidas.

En esta especie de "Valis 1 versión 2.0" casi todo es de una calidad alta para 1992, a pesar de que hay un par de pequeños detalles que lo harían uno de los mejores juegos de la historia, y no sólo de la **PC-Engine**. La experiencia de jugar a la entrega original japonesa se incrementa al no estar sujeta a normas de censura. Por ejemplo, en la animación del principio del juego, **Yuko** se viste y se le ve el blanco de la ropa interior durante un momento o uno de los enemigos expulsa sangre de su boca antes de morir... Algo que no tendría importancia en estos tiempos pero que en los EEUU de 1992 era censurable sin duda.



Traducción a medias. Como curiosidad, en la edición occidental de Valis SD, los créditos finales al acabar el juego son kanjis japoneses que no están traducidos al inglés. ¿Creian los desarrolladores que jamás llegaríamos hasta el final?.



Rock del duro. Como si portada de heavy metal se tratase, la estética vikinga y bárbara lo inundaba todo en la versión estadounidense de Valis 3 para TurboGrafx 16 (PC Engine).

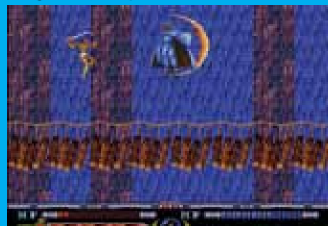


Además el juego es divertido, y la inclusión de algunos factores (como las melodías, el manual a color de 17 páginas, la detallada animación cuando Yuko se cae derribada, la sincronización de los labios con el sonido) elevan la nota final.

Valis SD

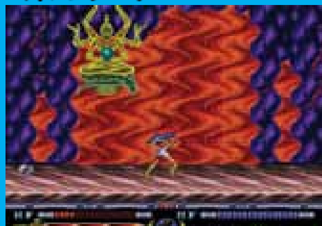
Tras el asalto inicial de Valis a los 16 bit, en Telenet aligeraron un poco la saga estética y argumentalmente: como no hay obra que esté completa sin su parodia, se lo tomaron al pie de la letra, y desarrollaron **Valis SD** para **PC-Engine** y **Mega Drive**. Tomando como base el género de parodia y humor japonés (algo ya hecho anteriormente por Banpresto y sus **SD Gundam**, o Hudson Soft en **Bonk PC Kid** por ejemplo), los grafistas infantilizan hasta el extremo las figuras humanas, haciéndolas pasar por caricaturas de niñas de 5 años, obviando cualquier referencia sexual o conflictiva, y tratando

NIVEL 3



El tercer escenario al que nos enfrentaremos en el juego consiste en una especie de formación rocosa. Hay nuevos adversarios dispuestos a acabar con nuestra heroína. Son diseños que se caracterizan por su poco sentido, a cada cual más surrealista. A saber: una especie de comecocos sin ojos, también espadas gigantes que se lanzan solas, un tipo de robots en forma de pterodáctilos que generan paqueños remolinos de viento, o elfas aladas desnudas que nos restan vida por contacto. Como colofón final, en un puente sobre una gigantesca cascada, hay un misterioso hombre tapado con una túnica azulada que nos atacará con remolinos y boomerangs. Al acabar con él comienza la secuencia animada de rigor donde descubre su túnica y habla con Yuko.

NIVEL 4



Aparecemos también una cueva rocosa pero con elementos gráficos nuevos (las cascadas de fondo tienen lava en vez de agua). Los enemigos son de 3 tipos: arañas enormes que lanzan bolas de ácido, y dos tipos de figuras circulares que nos arrollan al alcanzarnos. El jefe final es una 'Shiva' sobre una plataforma que nos atacará de varias formas. Si ganamos, el primer enemigo que vemos es un gran robot desproporcionado hasta un punto ridículo, también ectoplasmas verdosos con güadañas. El enemigo final es una especie de robot rodeado de círculos de fuego, y lanzará ondas de manera sucesiva. Una animación final nos mostrará a Reiko Kirishima (su amiga de la escuela, ahora poseída por las fuerzas del Mal).



VALIS EN VIÑETAS

Si la cercanía de la saga al mundo del anime es evidente, Valis y su relación con el manga no iba a ser menos. Con el debut de los primeros juegos salió a la venta alguna adaptación manga, pero siempre dentro de un género menor (Yon Koma, paródico e infantil). En este asunto la propia Telenet tomó la iniciativa cuando en el manual de Valis SD incluyeron unas viñetas a todo color bastante interesantes.

Tras su quiebra como compañía (2006), la influencia de Valis X se ha extendido al merchandising existente. El manga de Valis, publicado periódicamente en las páginas de la revista Comic Valkyrie (de venta exclusiva en Japón) ha retomado la mitología argumental de la saga original y la ha ampliado, y para darle forma contrataron al dibujante y entintador ZOL, un artista con experiencia en el manga erótico (hentai) más extremo. Suponemos que con deseo de recuperar a los seguidores más viejos de la saga, el tono erótico se ha suavizado enormemente (no es pornográfico, es de aventuras). También es de agradecer la definición de volúmenes y brillos con tramas de grises muy trabajadas.





El resultado son unas viñetas con las obsesiones típicas de la obra de Valis: chicas suavemente perfiladas contra monstruos herederos del cine de serie B, incursión de la mitología élfica, alternancia de mundos... Lo mejor, las posturas de las figuras femeninas en los combates. Los dibujantes de hentai dominan muchísimo la anatomía, y también aquí se nota.

Por cierto, el manga comienza con el copyright "Telenet Japan 2006", y al año siguiente se cambia por "Starfish SD" (una de las propietarias del juego para móviles). A pesar del baile de marcas la obra permaneció intacta por fortuna.

visualmente a los enemigos con humor. Esto es algo que podemos apreciar fácilmente en viñetas de la época como Dr. Slump y Crayon Shin Chan. Incluso el manual a color de Valis SD incluye un **mini manga de tres páginas**.

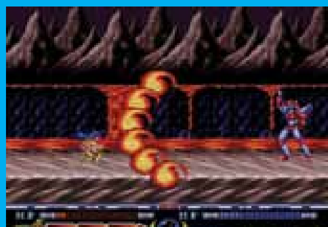
A nivel técnico Valis SD (cuya versión occidental fue "**Syd of Valis**", "Super Yuko Deformed of Valis", un nombre creado para adaptar los espacios en pantalla del título original) es un juego original en sí mismo, y aunque bastante difícil de jugar, algo habitual en esta saga, al menos es variado y novedoso, los enemigos son grandes y graciosos, las fases alternan el mundo real y el "*Dark World*", y los jefes finales lucen bien en pantalla (algunos por sus enormes dimensiones) y están bien animados. En la barra de puntuación, tenemos un marco con la cara de la protagonista que cambiará de expresión cuando recibamos golpes o en función de la energía que nos quede. Aunque estrictamente Yuko se enfrenta a las tropas de **Megas** (**Valis 2**), en realidad se mezclan elementos de varios juegos de la saga. Ya en la portada nipona de papel podemos verlos a todos reunidos, aunque no fuera así en la occidental, que usaron directamente la de un juego totalmente distinto, el **Nariagari Trendy**, de 1992.

Como puntos negativos, Valis SD desmerece un poco en los fondos. No por mal realizados o coloreados (que tampoco sería una desventaja, porque el estilo se presta incluso al boceto), sino por su incoherencia. A los escenarios con ladrillos y columnas rosas, cuadrados y simplistas, a veces se suman **gráficos basados en digitalizaciones fotográficas** (plataformas y esculturas de Grifos femeninos). Y en las fases de desierto hay formaciones arenosas con gran detalle, pero desescaladas, definidas metódicamente en cuanto al relieve y con colores pálidos (algo que hace pensar si son fondos descartados de alguno de los juegos "estándar" de Telenet, y reciclados oportunamente, como las pequeñas cabezas realistas azuladas que aparecen de vez en cuándo en el suelo).

También se aprecia el **ahorro en frames de animación**. Hay incluso algunos sprites en el juego que sólo son unos "dibujos" fijos que se desplazan dando saltos.

Valis SD (SD - Super Deformed) presenta personajes perfilados con grosor, con cabezones de un tercio del tamaño total del personaje, y adorables y tiernas como un bebé. Atentos por ejemplo al gesto al pasar unos segundos sin hacer nada, cuando Yuko se lleva la mano a la boca y esboza una sonrisita. Por la gracia que tienen todos los personajes (hay enemigos que les salen gotas de los ojos cuando les golpeas, el detalle de la espada y el helado) se merece un notable, aunque

NIVEL 5



Yuko se encuentra ahora en el exterior, entre plantas y césped, y gruesos troncos de árboles que dejan entrever el cielo. Enemigos: Golems rojizos orgánicos, flores inmensas que lanzan proyectiles, aves de rapiña que atacan desde el aire; figuras voladoras con túnica. El enemigo de fin de fase aquí es un guerrero con espada y escudo, que alternará esta forma con la de una calavera ardiendo. Si lo derrotamos, veremos y oiremos secuencias de Yuko y Reiko discutiendo, y una vez acabadas éstas, nos enfrentaremos a ella en una batalla. Tras la lucha con Reiko, el juego da paso a la animación intermedia más larga de todo el juego. Son más de 5 minutos de sentimentalismo y diálogo, siempre con la sombra de Rogles acechando.

NIVEL 6



Tras anudar el lazo azul de Reiko en su muñeca, Yuko continua la aventura en la sexta y última fase. Nos situamos a las entrada de un castillo (presumiblemente el de Rogles). En su interior tendremos que enfrentarnos a su ejército (todos enemigos inéditos), como una especie de guerreros-lobo armados con hachas, arqueros, mecanismos con forma de pinchos que emergen del suelo y del techo, etc.

Al final de nuestro recorrido, Rogles nos intentará dar caza en la batalla final. A medida que vayamos acabando con él, perderá su capa y alternará sus armas (cada ataque se repele de una manera concreta). Si conseguimos acabar triunfantes una animación nos contará el final del juego, y a continuación aparecerán los habituales créditos con el "Staff" y los nombres de sus creadores.



Versiones para móviles. Los viejos fans de la saga Valis vivieron la resurrección de Yuko en las pantallas de los teléfonos móviles nipones gracias a las dos entregas de Bandai en 2005 y 2007 respectivamente. Dos juegos totalmente nuevos en cuanto a gráficos y escenarios (algunos prerrenderizados en 3D) , pero siempre respetando sus orígenes manga.

pierde un poco por lo comentado anteriormente, que impiden que el juego sea redondo.

Super Valis: La versión de SNES (1992)

La última entrega plataformera para Super Nintendo, aunque continúa con la herencia visual del manga, realmente es un “pastiche” de culturas antiguas, una mezcla que es un caos. Hay elementos de la cultura de la **Grecia clásica**, como las Cariátides (columnas con forma de mujer) de algunas fases, restos de arquitecturas de orden Jónico y en la segunda parte uno de los enemigos finales es una Arpía, otra criatura mitológica. Además, también hay mucha influencia de la mitología escandinava, tanto es así que en esta entrega ya escriben la palabra “*Valkyrie*” (las Valkyrias eran amazonas con armaduras metálicas que colmaban con placeres a los luchadores vikingos cuando morían y llegaban al Valhalla, otra de las fases tiene este último nombre dónde todos los enemigos son mujeres). En esta nivel hay además vidrieras enormes de catedrales cristianas.

Ya a partir del segundo juego de Valis (en las sucesivas transformaciones de Yuko), las armaduras incrementan el tamaño de las hombreras y las muñequeras metálicas (como los dioses vikingos) e incluyen motivos ornamentales celtas y la estética de algunos enemigos tiende su mano cara al género fantástico medieval de Hollywood (**Conan**, **Red Sonja**...). Al avanzar algunas fases hay dibujos (viñetas tipo cutscene) con grabados egipcios.

Los enemigos finales incluyen a la Muerte (con calavera y guadaña), un general montado en un tigre (**Ohaldern**), una estatua femenina que se convierte en arpía y sirena (**Nornil**), el **General Medius** (más en la línea clásica de los enemigos de Valis) o una suerte de núcleo de fuego custodiado por un guardián.

Esta versión también aprovechó las nuevas características de la máquina. El uso del **scroll parallax** mejora la sensación de profundidad (en algunas fases, hay hasta 5 planos de scroll diferentes). Sin embargo, y esto es unánime para casi todos los fans de la saga, a este juego





Un traje para cada ocasión. A lo largo de las diferentes entregas de la serie Yuko ha ido cambiando su indumentaria. Desde el pijama con el que despierta de sus pesadillas, pasando por el uniforme de colegiala y terminando por el impresionante ‘Hyper Suit’.





le falta la "magia" de Valis. A la cantidad de cambios en el argumento y personajes hay que añadir la monotonía en algunas fases. A rasgos generales no es más que un discreto plataformas para Super Nintendo con detalles puntuales notables pero mal armonizado para el recorrido que hace cualquier jugador.

Merchandising: Valis fuera de las pantallas

Las **bandas sonoras** de Valis ya habían sido comercializadas independientemente (como manda la tradición en este negocio), que contenían 30 temas instrumentales originales de los juegos, algunos de ellos repetidos y remezclados con sintentizador. En la BSO de Valis 2, por ejemplo, "**Virgin Crisis**" (el corte 29) contenía pequeños samples con una voz femenina.

Las canciones del primer Valis también estuvieron presentes en la compilación sonora **Telenet Game Music Collection Vol. 1. Valis PC Sound Orchestra**, la banda sonora de las dos primeras entregas de Valis, que en webs niponas como Dengeki Online estaba a la venta en Enero de 2011. También apareció un *artbook* de la saga, en 1992: **The Valis World A Fantasm Soldier** confeccionado por Telenet y editado por Shogakukan, para el mercado japonés. Este libro se centra en las cuatro entregas de Valis para PC-Engine, explicando las relaciones entre los personajes, con capturas de pantallas, bocetos base para el *pixelart*, y notas de producción. A grandes rasgos, es un resumen de lo que se presentaba en los manuales de cada juego.

Existe otro *artbook* que no es una galería artística propiamente dicha, sino una colección de capturas de juego de la versión de NES. Se llama "**Valis Complete Capture Book**" y está editado por la editorial Tokuma aunque hoy en día es prácticamente imposible de encontrar.

Y ya con vocación de recopilatorio, en el mercado japonés salió a a la venta en 2004 "**Valis Complete**", un CD-ROM para Windows con las entregas de PC-Engine de Valis, dentro del revival EGG (Engrosing Game Gallery, una plataforma de venta de retrojuegos). A pesar de las carátulas hechas por aficcionados, el copyright incluía la firma **Bothtec**, y como extra incluía una figura de Yuko con armadura y peana. En la web de EGG http://www.amusement-center.com/project/egg/index.shtml está anunciado el denominado **Valis Complete Plus** para el 24 de Noviembre de 2011, y se tratará de una recopilación de dos CD´s para Windows que incluye las 5 entregas jugables (las versiones 16 bit de la 1 a la 4, más la SD), junto con el Sound Collection, disponible a un precio de 7410 ¥ (yens). El anuncio presenta el copyright de **Sunsoft** (que recientemente compraron los derechos de la saga) y **D4 Enterprise** (la propietaria de la franquicia para las versiones móviles).



Yuko Anai: Valis se hace de carne y hueso

En 1989, cuando en Telenet/Reno desarrollaron las versiones de Valis 2 que incluían doblaje (X68000, FM Town, PC Engine CD), anunciaron en prensa escrita un casting para la audición. De entre 12 candidatas (con edades comprendidas entre 14 y 20 años), sólo una fue la elegida para ponerle voz a Yuko, aunque en realidad la selección incluía una ficha con medidas anatómicas, una foto de su cara, altura y peso, o datos tan inútiles como el tipo de sangre (¿?).
La escogida fue una quinceañera llamada igual que su alter ego virtual: **Yuko Yokota** (que a lo largo de su carrera lo cambiaría por el pseudónimo **Yuko Anai** (穴井夕子 en japonés), a la que a su faceta de dobladora sonora le añadieron la de modelo promocional.
Telenet realizó con Yokota sesiones fotográficas y su imagen



vestida de colegiala cubrió algunos flyers y anuncios en revistas, como el boletín Telenet de noticias en papel, del que fue portada en tres números consecutivos al final del 89.
La relación de Anai con la saga Valis no fue más allá y de hecho le sirvió como plataforma de lanzamiento para inciar su carrera como cantante J-Pop. Ya conocida como Yuko Anai, la chica enseguida saltaría a las grandes discográficas, tanto como miembro del grupo **Tokyo Performance Dolls** (1990-1996), como con su carrera en solitario con discos como **Sin** o **Bad But Enough**. También militó en otro conjunto musical llamado **Orange**.
De todas formas, la relación de Anai con el mundo de los videojuegos se extiende hasta principios de este siglo, habiendo compuesto el single de apertura de **Urutsei Yatsura** (el famoso



La comunidad fan:
Luchando contra la sequía comercial

Una saga artística excepcional no podía quedarse sin seguidores de igual calidad. La antigüedad de la saga ha funcionado como un factor a favor para la creación amateur, más la curiosidad creciente que ha despertado en retrojugones occidentales (sobre todo de TurboGrafx y Genesis/Mega Drive).



Fanart

En la Red hay homenajes en 2D (dibujos a tinta, Pixel art, pinturas digitales) en portales de arte como Pixiv, Deviantart (con un grupo exclusivo, #ValisFantasmSoldier), o en “sites” individuales como Fantalis, Aransan´s Home o la difunta Dreamland of Valis. En ellas y en otros sites también hay muestras (dispersas), tributos artísticos que rivalizan en calidad con las antiguas cubiertas originales. Los de más calidad son de Ghost (Flower Crown), Hiviki (Endless Luv), o Yazwo (Miss Blue: Second Smile, que adjunta un salvapantallas SD graciosísimo).
En cuánto al 3D, la web pionera fue 3D Valis, una de las primeras en mostrar renders de las “Soldados Fantasma”.

Fangames

La ausencia de juegos de Valis desde 1992 hasta 2006 (si exceptuamos las versiones para móviles) ha motivado a algunos usuarios a hacer crecer la saga con productos de su propia cosecha. En 2001, un usuario japonés creó con el engine de Ascii “2D Fighter” un juego de lucha de Valis, con sólo dos sprites: Yuko y Reiko. Consiguió una calidad similar a las recreativas de principios de los 90, con fondos ripeados de otros juegos. Para Mugen (otro Engine para hacer juegos de lucha con sprites planos) hay un par de versiones de Yuko Ahso, descargables como sprites individuales (uno de ellos, inspirado en varios personajes de la saga K. of Fighters).
Unos fans argentinos de Valis llevan años con Valis Coliseum 5, un juego de lucha con sprites enormes de toda la saga, aún en fase de desarrollo (y del que hay vídeos en “tiempo de juego” en Youtube).
Ya en juegos más actuales (y también hecho por japoneses anónimos), hay dos skins editados de Valis: uno de Y. Ahso, para el Soul Calibur IV (menos fiel al original); y otro de Reiko (de más calidad), hecho en el editor del RPG Oblivion, y con el que os podemos asegurar que dá gusto pasearse por su Universo 3D.



Cosplay

En la tradición japonesa de disfrazarse también hay aportaciones a Valis. Hay muy pocas fotos en Internet, pero algunas son de calidad:



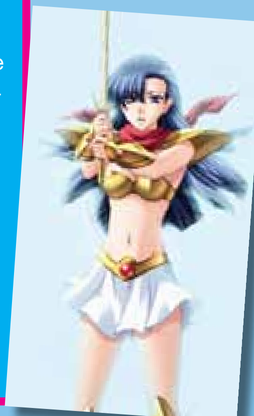
Rogles. En el Wonder Festival Summer japonés (2002), un fan desconocido vestido de Rogles (con la máscara hecha de gomaespuma y plástico).



Yuko. Una chica japonesa que apareció en la “MSX World Expo 2005” (un revival de la máquina, donde se anunció el OneChip).
Una chica de Kanagawa con pseudónimo “Asuka”, que es la que más ha aportado como “Cosplayer” de las Soldados Fantasma.
Asuka ha hecho cosplays de Reiko (Wonder F.S. - 2002), y se ha vestido con hasta 3 trajes diferentes de Yuko:
El Valis Suit de la versión MSX y PC88 (con botas blancas).
El traje de de Valis PC Engine y SNES (con elementos de gomaespuma y forrados).
A la izquierda podéis ver una variante del traje anterior, con las muñequeras con grabados, y “joyas fantasma” cerca de los codos. También se ha disfrazado de Yuko escolar (el Sailor Suit), en una ocasión con una espada de Valis 3 muy bien confeccionada.



manganime de Rumiko Takahashi, creadora entre otras series de la delirante y divertidísima Ranma 1/2), BSO de videojuegos (**Crime Crackers**) o en las emisiones semanales de radio por satélite para el Stellaview (un módem para la SNES).
Si os interesa ampliar el tema, en su site oficial **Yuko Anai - Wonder Land** (www.yukoanai.com - Web en japonés) podemos ver unas líneas concisas de su trayectoria reciente, que incluye participaciones en la **NHK** (la TV pública japonesa), entre otras cosas.



Versiones para móviles. Los viejos fans de la saga Valis vivieron la resurreción de Yuko en las pantallas de los teléfonos móviles nipones gracias a las dos entregas de Bandai en 2005 y 2007 respectivamente. Dos juegos totalmente nuevos en cuanto a gráficos y escenarios (algunos prerrenderizados en 3D) , pero siempre respetando sus orígenes manga.

Reviews





Las plataformas están de moda. Sonic, Kirby y Rayman vuelven a las consolas para demostrar una vez más como el género de las plataformas está más vivo que nunca.

LOADING No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Pitfall! (8), Stormlord (96)...







Me encantan esos gráficos. A pesar de que Trine 2 entra evidentemente por los ojos, no hay que perder de vista su divertido modo cooperativo.



"Select Stage"

Plataformas y viejos conocidos vuelven a la palestra.



En esta ocasión parecen haberse conjugado los astros para traernos un buen puñado de buenos títulos, repartidos entre las viejas plataformas que tanto añoramos, y la recuperación de unos viejos conocidos de una consola tan maltratada como incomprendida: Sega Saturn.

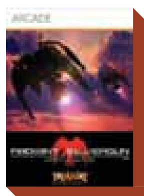
Parece mentira como las dos dimensiones siguen cobrando fuerza en este mercado repleto de títulos poligonales repletos de "músculo" y grandes superproducciones efectistas. Nos encanta comprobar como Sonic vuelve por sus fueros en un juego digno de su velocidad y carisma (¡ya era hora Sega!), que Nintendo haga lo propio con Kirby, un personaje de segunda en su amplio podium de protagonistas absolutos pero que siempre es un valor seguro, al menos en Wii. Ubisoft parece que también se ha marcado un 'hit', nada menos que el retorno de Rayman, su mascota, el fetiche de Michel Ancel que no merecía la atención necesaria habida cuenta del sobrevalorado éxito que tenían sus 'conejos locos'. Parece que se le fue la mano con los dichosos comedores de zanahorias aquellos. todos son grandísimos juegos, cada uno en su ámbito, pero no podemos perder de vista que son títulos que han aparecido en el mercado en formato físico y con soporte publicitario. Sería injusto de olvidarnos desde luego de WayForward, que repite con hsta tres juegos diferentes en estas páginas. Los chicos de la costa oeste de Estados Unidos se caracterizan por el gusto por el pixel y por desarrollar títulos que suelen hacer un guiño cómplice a todos los amantes de lo clásico. Shantae brilla con luz propia entre todos ellos, y se ha convertido por mérito propio en uno de los mejores juegos disponibles para los móviles de Apple, gracias a sus gráficos notables, jugabilidad medida y una adaptación a los controles táctiles que serán la envidia de posteriores intentos.

Para más tarde dejamos a nuestros viejos conocidos. Nada menos que Radiant Silvergun, el shooter más esquivo de Treasure que por fin aparece en XBLA para deleite de los amantes de los matamarcianos, y Guardian Heroes, obra también de la desarrolladora nipona. Pero si lo vuestro son las máquinas de toda la vida, no dejéis de echarle un vistazo a Azzurro 8-Bit Jam de Relevo, o Fundamentally Loathsome y Horace de The Mojon Twins. Aquí hay para todos los gustos... ¡Hasta la próxima!

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante "moneda virutal", así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta "terrenal", que es la que de verdad cuenta:

100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network



Radiant Silvergun

NO REFUGE!!!

información

sistema: XBLA
origen: Japón
publica: Microsoft
desarrolla: Treasure
lanzamiento: 14/09/2011
género: Shoot'em up
jugadores: 1-2 (offline)
precio: 1200 MP

más

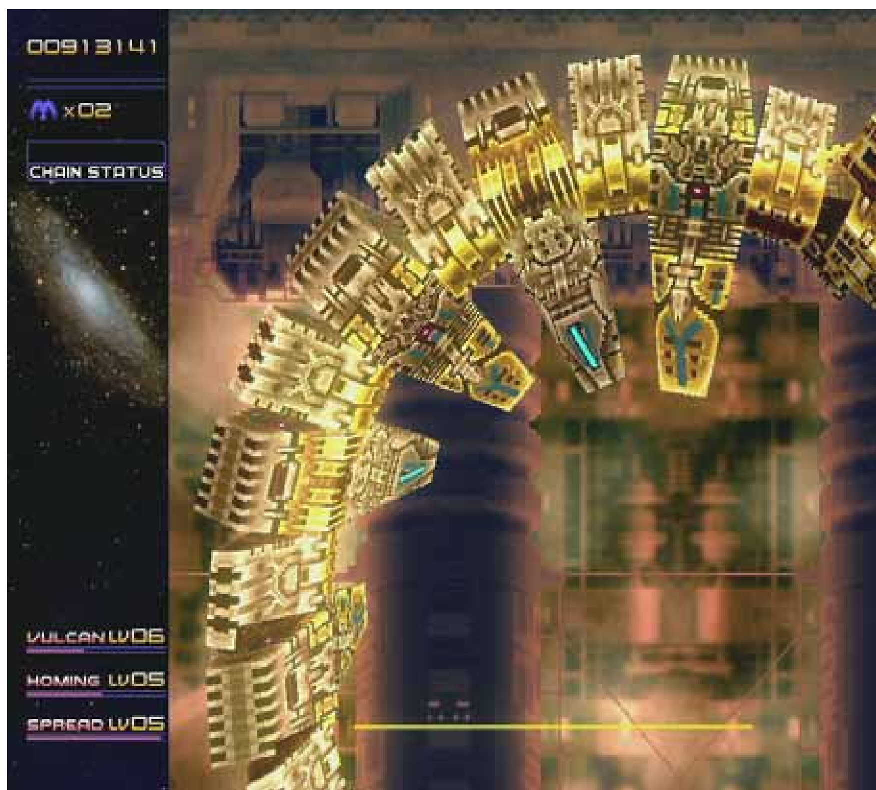
Radiant Silvergun para XBLA recupera el modo Saturn del original (ahora bautizado como "Story") y el Arcade. Las diferencias principales entre ambos, es que en el modo arcade (niveles arma y continuaciones), y que evidentemente no seguimos ningún hilo conductor narrativo. Curiosamente, según el productor del juego, Hiroshi Iuchi, gran parte del sistema y mecánica de Radiant Silvergun están inspirados en un viejo clásico de los matamarcianos de Irem: Image Fight, un arcade que apareció en 1988 posterior al famoso R-Type.

Maravilla de las maravillas. Uno de los mejores shooters de todos los tiempos, o el mejor para muchos, llega desde las asalvajadas pantallas de Saturn hasta la plataforma de descarga digital de Microsoft, y lo hace maravillando a medio mundo. Acción y cerebro en un matamarcianos fuera de lo común. ¿Te atreves?

La historia de Radiant Silvergun es ya muy conocida gracias a Internet y a todo lo que se ha hablado de la maravilla de Treasure. Lanzado en 1998 para la placa STV de Sega y la denostada Saturn en sus últimos estertores en Japón, el matamarcianos de los de Gunstar Heroes y compañía no se parecía, ni se parece, a nada que hayamos visto anteriormente. La calidad del juego, unido al número más o menos reducido de las copias puestas a la venta, hicieron que el precio del disco para Saturn subiera como la espuma, y ya en los primeros años de las ventas en webs de subastas no era raro encontrar unidades del juego sin abrir por no menos de 300€. No es, ni de lejos, el juego más caro, o el más raro de encontrar, pero si uno de los más codiciados por coleccionistas y fanáticos del noble género de los matamarcianos del mundo entero. Ahora todo cambia, y no tanto los primeros como los segundos, podrán disfrutar por fin de una de las maravillas de la programación que durante tanto tiempo había permanecido inaccesible para el público en general gracias a la conversión que las buenas gentes de Treasure ha desarrollado para Xbox 360. ¿Comenzamos?

Un juego con mucho transfondo

La otra historia, la narrativa del videojuego, sorprende por su profundidad y trabajado escenario. Siendo como es un juego donde prima la acción y los reflejos (aunque con bastantes matices como veremos un poco más adelante), sorprende como Treasure se "inventó" una historia elaborada que juega incluso con los viajes temporales y los flashbacks para presentarnos un orden de fases ligeramente distinto al que podíamos esperar. Un grupo de científicos ha localizado un extraño cristal gigante con misteriosos poderes, y nada más comenzar a hacerle pruebas para descubrir sus orígenes, una orda de enemigos ataca a la Tierra convirtiendo al planeta azul en un yermo desierto tecnológico. La flota estelar Silvergun, la única en no ser capturada por los atacantes, tiene ahora la



Bosses y más bosses. Es cierto que en gran parte de tu partida estarás enfrentándote a grandes jefes finales, pero Radiant Silvergun también guarda memorables tramos a través de los niveles.



Utiliza tus armas. La utilización inteligente de cada tipo de armamento según la situación, es una de las claves para obtener un buen resultado. Algunos jefes son prácticamente inmunes por ejemplo a cierto tipo de proyectiles, mientras que con otros caerán mucho antes.



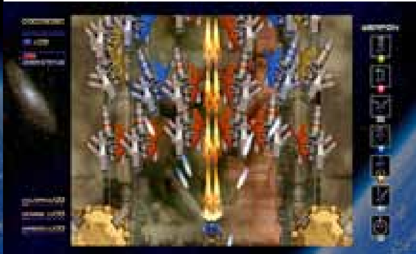




dura tarea de liberar al mundo de la opresión y evitar la extinción de la raza humana. Tras una intro anime bastante divertida y bien realizada, restaurada y con subtítulos en español para la ocasión (la compresión de vídeo en Saturn no era su punto fuerte), la historia se irá hilvanando gracias a los diálogos que los personajes van soltando al inicio y final de los diferentes niveles. A partir de ahora comienza un vertiginoso viaje a través de seis largas fases en las que se mezclan el músculo cerebral como nunca habíais visto en un shooter y la parafernalia y jugabilidad trabajada típica de Treasure.

Lejos de convencionalismos

Lo primero que debéis saber de Radiant Silvergun, es que contaremos desde el inicio con todas las armas disponibles en el juego, el típico disparo "vulcan", una especie de misiles teledirigidos y otros misiles de corto alcance. A su vez estas armas se combinan presionando los botones del mando para descubrir nuevos disparos, sin olvidanos de la especie de espada con que contamos, capaz de absorber las balas rosáceas de nuestros enemigos, de ejecutar un movimiento especial que destruye todo lo que se nos pone por delante y de volvernos inmunes por un momento. Lo curioso es que estas armas poseen niveles que subiremos gracias a los combos que ejecutemos y a nuestra habilidad a la hora de destruir a la gran cantidad de bosses que se cruzarán en nuestro camino. Al principio su poder de destrucción será ínfimo, lo que nos obligará a 'trabajar' un poco el encadenamiento en la destrucción de los enemigos según su color (los "chains") para subirlos de nivel y aguantar el tipo en fases posteriores. Es aquí donde Treasure demuestra su poderío a la hora de diseñar los niveles del juego. Cuando quiere mezclan enemigos de diferentes colores que nos distraen, nos enfrentan a otros que no disparan balas rosas para evitar que utilicemos nuestro poder con la espada continuamente, o nos obliga a conocernos al dedillo los escenarios por los que deambulamos para utilizar uno u otro arma (siempre hay alguna que nos irá mejor dependiendo de la situación en que nos encontremos). Esto, que es una evolución de la mecánica típica de R-Type, en la que se hace necesario memorizar algunos niveles para salir airoso, evoluciona aquí constantemente y nos obliga realmente a concentrarnos y a rejugar



continuamente los niveles. Sin embargo, no deja de ser un arma de doble filo, y a muchos jugones que busquen simplemente ordas de enemigos y disparar, se sentirán perdidos y profundamente desesperados al toparse de cara con el planteamiento de Treasure. En Radiant Silvergun hay que tener reflejos, sí, pero también bastante 'coco' si queremos hacer las cosas bien.

En cualquier caso reconforta saber que la recompensa a nuestro empeño son nuevas situaciones increíbles y enemigos que nos pondrán a prueba continuamente. A veces parece que Silvergun es un 'pasacalles' de bosses finales, pero la alternancia de estas luchas con tramos más genéricos ayuda a despejar la mente y a prepararnos para la siguiente batalla hasta que alcancemos nuestra meta, el increíble Xiga, uno de los jefes finales más sorprendentes de los videojuegos.

Gráficos alucinantes

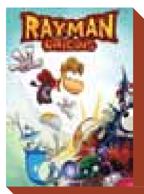
En el 98 Radiant Silvergun era de lo mejorcito y rivalizaba fácilmente con los mejores juegos de PC o PlayStation. Treasure utilizó los dos procesadores de la máquina para dos tareas bien diferentes, dejando uno para los fondos en alta resolución y otro para los sprites y los polígonos logrando así un resultado impecable e increíble. Nadie diría que aquello era Saturn. Para la conversión a XBLA se ha respetado todo el diseño original, desde la proporción 4:3 de la pantalla del televisor hasta el más mínimo pixel, aunque también podremos activar numersos efectos gráficos para adaptar el juego a los tiempos que corren. A pesar de los casi 15 años transcurridos desde su lanzamiento original, la verdad es que Radiant Silvergun se defiende muy bien en comparación a títulos más actuales.

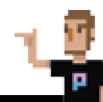
Por otra parte, la banda sonora obra de Hitoshi Sakimoto es espectacular, con muchos toques orquestales y épicos, aunque si bien es cierto que peca de cierta repetitividad en algunos de sus acordes y ritmos. Los sonidos y efectos especiales son geniales y las voces de los personajes descacharrantes en su versión original japonesa.

Radiant Silvergun es un juego tremendo. Mezcla sabiamente la acción de los matamarcianos y los puzzles, impregnados de cierta maldad al obligar al jugador a trabajárselo hasta la extenuación, pero al menos el premio merece la pena gracias a su espectacularidad y momentos cumbre. Puede que no sea un juego para todos los públicos, pero gracias a su nueva accesibilidad creemos que merece la pena que le des una oportunidad.

5/5

Épico y disfrutable, por fin Radiant Silvergun para todo el mundo.





Rayman Origins

Vuelta a los orígenes por la puerta grande

información

sistema:
Xbox 360, Ps3, Wii
origen:
Francia
publica:
Ubisoft
desarrolla:
Ubisoft Montpellier
lanzamiento:
24/11/2011
género:
Plataformas
jugadores:
1-4 / Online
precio:
69,90 - 49,90 €

más

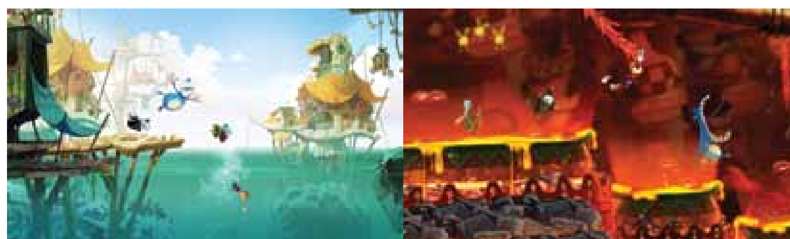
Michel Ancel es el creador de la franquicia y de esta nueva entrega que vuelve a sus raíces con la sólida jugabilidad de antaño. En un principio la compañía quería distribuírlo digitalmente y por capítulos pero afortunadamente el juego ha salido de una pieza y en formato físico. En el futuro también habrán versiones para N3DS y VITA pero no se habla por el momento de ningún port para ordenador. El juego ha sido desarrollado utilizando Ubiart Framework, un motor creado exclusivamente para el juego y del que Michel Ancel se siente especialmente orgulloso ya que según sus palabras, permite que el trabajo del artista se plasme perfectamente y con comodidad en el ingame con gráficos en HD y siempre a 60 frames. Su primera intención era la de liberar gratuítamente esa tecnología pero habrá que esperar a ver que dice Ubisoft.



Como su nombre indica, Rayman vuelve a sus orígenes 2D dejando de lado los polígonos y los spin-offs con conejos locos como protagonistas y retomando las mecánicas clásicas que hicieron grande al juego original a mediados de los 90.

Jugar a Rayman Origins es preguntarse por momentos si se está viendo una película de animación y es que tanto los fondos como los personajes son de una belleza indiscutible. El estudio de Montpellier ha puesto todo su empeño en el apartado artístico que brilla con fuerza ofreciendo un aspecto simpático y colorista. En más de una ocasión nos quedaremos embobados contemplando los ocurrentes escenarios, algunos incluso, con más de un plano jugable. Las animaciones son numerosas, muy graciosas y nos esbozarán una sonrisa de manera casi permanente.

Fases míticas como la del bosque junto a clásicas como los mundos de hielo y fuego, irán unidas a otras más sorprendentes y con un diseño de niveles muy inteligente. Rayman en estado puro. Además nos encontraremos a viejos conocidos como el mosquito que nos ofrecerá fases de shoot'em up, las hadas que nos darán nuevos poderes o Globox, éste último rescatado de las entregas en 3D.



Un juego para todos

La curva de dificultad está perfectamente trazada de manera que poco a poco iremos consiguiendo nuevos movimientos y habilidades que nos permitirán recorrer escenarios cada vez más complejos. Aún así, es un juego para todos los públicos ya que los poco diestros podrán avanzar sin excesivos problemas y los más jugones o a los que les guste desbloquear trofeos, se encontrarán con un buen reto para conseguirlos todos.

Una de las grandes bazas del juego es su modo multijugador local en el que hasta cuatro jugadores podrán colaborar o fastidiarse a partes iguales, en el mismo modo historia. Un juego perfecto para disfrutar en compañía y echarse unas risas cuando de un manotazo mandas al compañero a la otra punta del escenario. El control de los personajes es exquisito y muy intuitivo y a las pocas partidas disfrutaremos viendo como Rayman y sus amigos dan volteretas por el aire y rebotan por las paredes con agilidad.

El apartado musical es tremendo, con melodías locas que se funden con la acción, repletas de instrumentos curiosos como didgeridoos, arpas de boca o ukeleles, y con elementos musicales integrados en el juego que encajan con los temas de fondo.

60 fases, 10 mundos y más de 200 Electroloons que recoger hacen de este Rayman un juego variado y divertido como pocos. Volver a las raíces es una estrategia tan prometedora como arriesgada, pero en este caso ha sido un grandísimo acierto. Un clásico instantáneo.

4/5

Echábamos de menos a Rayman. Un imprescindible del género.

JUMP! Arkedo Series

Los arcade estilo 8 bits más de moda que nunca





Primer juego de una serie, de ahí la coletilla de "Series" al final, con el que vamos a sentir lo mismo que sentíamos hace ya unos cuantos años, jugando a videojuegos.

Olvidaros de salvar la partida, ni de password, ni de selección de nivel, en JUMP tendremos que pasar los 30 niveles del tirón, sin poder continuar y sin poder comenzar desde donde queramos. Si se os acaban las vidas, se acabó el juego y a volver a empezar desde el principio.

En un primer momento os parecerá lo peor, por obligaros a comenzar desde el principio, pero si os decimos que es parte de su encanto, quizás lo veáis de otra forma.

JUMP Arkedo Series para PS3 es una versión del mismo juego que pudimos ver en Xbox 360. El juego muestra un apartado grafico que podía ser de 8 bits, si no fuera por la definición del juego y la resolución de la que hace gala, por el resto de sensaciones, los gráficos son retro y pixelados, como tanto nos gusta a los nostálgicos. Solo hace falta ver al protagonista, para que sepáis de qué os hablamos, una mezcla entre Indiana Jones y Super Mario.



La mecánica del juego se reduce a un par de botones, uno para saltar y otro para lanzar espadas, que podremos ir recogiendo por los escenarios – pero son escasas, eso sí – La mecánica os puede recordar al mítico Bomb Jack (1984) por lo de ir recogiendo bombas, pero en este caso, nuestro personaje no vuela y tendremos que calcular los saltos con precisión milimétrica. El diseño de niveles está muy conseguido, siendo algunos un desafío a nuestros dedos y reflejos, para poder avanzar al siguiente nivel. Serán treinta las fases las que deberemos superar, para finalizar el juego y ya os digo, que no es fácil, pero tampoco imposible. JUMP! Arkedo además incluye un modo extra, con desafíos que desbloquear, una vez superado el modo historia y que da más vidilla al juego. Y por supuesto, el juego también tiene sus trofeos.

Un título muy recomendable, para pasar un rato divertido y recordar que los juegos no necesitan una mecánica muy rebuscada, para hacernos pasar un buen rato.



4/5

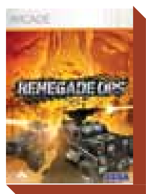
>> *Muy buen plataformas que nos recuerda viejos tiempos ahora también en PSN.*

información

sistema:
PSN
origen:
Francia
publica:
SANUK GAMES SARL
desarrolla:
SANUK GAMES SARL
Arkedo Studios
lanzamiento:
04/05/2011
género:
Arcade/Plataformas
jugadores:
1
precio:
1,99 €

más

Arkedo Studios es una pequeña desarrolladora francesa de videojuegos que trata de mantenerse en un número de empleados muy bajo. La serie original, que proviene de Xbox 360 (apartado indie), fue una especie de 'desintoxicación' del estudio tras ver como su proyecto para Wii no frutificaba. Existen tres juegos de esta serie: JUMP!, SWAP! y PIXEL!, todos basados en mecánicas sencillas y gráficos similares a esta conversión para PSN.





información

sistema: PSN, XBLA y PC
origen: Suecia
publica: Sega
desarrolla: Avalanche Studios
lanzamiento: Septiembre 2011
género: Shooter
jugadores: 1-4
precio: 12,99€ / 1200MP

otros

El grupo sueco Avalanche Studios vuelve a la carga con un nuevo juego bajo el brazo. De momento no tienen un currículum muy extenso, sólo cuatro títulos incluyendo este, pero son reconocidos por ser autores de la saga 'Just Cause', cuyo motor gráfico se ha utilizado en este título. Este es su primer juego para el mercado de descarga digital, aunque desde Sega ya nos indican que no será el último. Y viendo el excelente trabajo realizado no nos extraña.

Renegade Ops



Explota explótame, explo...

Veinticinco años exactamente separan Renegade Ops del que quizás sea su máxima, aunque no única, inspiración. En 1986 Konami lanzaba el arcade 'Jackal', un título en el que subidos a bordo de un jeep recorríamos diversos escenarios disparando a todo lo que se moviera y rescatando rehenes. Avalanche Studios parece haber decidido poner al día dicho clásico, y lo han hecho de manera excepcional con un juego frenético cargado de disparos, explosiones y una gran factura técnica. Pero vamos a ver qué es lo que nos ofrece Renegade Ops.

El argumento del juego es el mismo cliché sobado de toda la vida. Un demente llamado Inferno (hasta el nombre del villano es de lo más manido) pretende dominar el mundo y amenaza con destruir varias ciudades con misiles nucleares, comenzando su malvado plan con la destrucción de Catalonia City (suponemos que no querían herir susceptibilidades en el ayuntamiento de la ciudad condal). La ONU está dispuesta a negociar con el terrorista, pero el general Bryant no está de acuerdo, así que entrega sus galones y se lanza junto con su equipo de renegados a combatir contra Inferno y su ejército.

Este comienzo de la historia se nos cuenta a través de una escena introductoria realizada con un magnífico estilo de cómic que nos acompañará durante todo el juego, tanto en las escenas de transición entre misiones como en viñetas que se abrirán en pantalla cuando hable algún personaje.

Los malditos renegados

Para enfrentarnos a Inferno y sus esbirros contamos con nuestro equipo de renegados. De entre los cuatro disponibles seleccionaremos a uno para llevar a cabo cada misión. Cada personaje tiene su propio vehículo con características diferenciadas del resto, aunque todos contarán con la misma metralleta como arma principal y podrán recoger las mismas armas secundarias (lanzallamas, lanzacohetes y cañón de riel) durante el desarrollo de cada misión. Pero además cada vehículo cuenta con una característica propia a la hora de entrar en combate, que hay que ir dosificando, ya que debemos esperar a que se recargue para poderla utilizar. Armand tiene un escudo que nos hace indestructibles ante cualquier arma enemiga, aunque mientras lo usemos no podremos disparar; Diz lanza un impulso electromagnético que inutiliza las armas de nuestros rivales; Roxy puede pedir ayuda aérea que lanzará un bombardeo de gran poder destructivo; por último Gunnar tiene un cañón de gran potencia que como contrapartida nos impedirá movernos mientras lo disparamos. Estas diferencias entre personajes hacen que afrontemos los combates de manera distinta en función del que elijamos, además de influir positivamente en la rejugabilidad. La versión PC cuenta con un personaje más, el mismísimo Gordon Freeman de la saga 'Half-Life', que no hay que descartar que se convierta en un DLC para las versiones de consola.

Al margen de esto, nuestros personajes van adquiriendo experiencia a lo largo del juego y reciben puntos de mejora que debemos emplear en una especie de árbol de habilidades que mejorarán nuestras características.

Orgía de destrucción

Entrando ya en el desarrollo del juego, cada nivel nos sitúa en un amplio escenario que podemos recorrer como queramos y que se nos muestra desde una perspectiva casi cenital. En cada escenario tendremos



Nuestra salvación viene del aire. El helicóptero será uno de los vehículos que podremos controlar durante el juego dándole así mayor variedad. Además, como podéis ver bajo estas líneas, ante una situación difícil, lo mejor es pedir ayuda aérea y quitarnos de encima el problema.





Destruyendo todo lo que se mueve. La selva centroamericana invadida por tanques. ¡Lo nunca visto! Estos tanques son además duros de roer, hasta que encuentras su punto débil, momento en el que no te cansarás de hacerlos volar por los aires.



que cumplir con una serie de misiones que nos encargará el general Bryant. Como en 'Jackal' tendremos que rescatar rehenes, aunque también nos encargará destruir determinadas estructuras o armas enemigas, entre otras cosas Mientras hacemos todo esto tendremos que lidiar con la multitud de enemigos que nos saldrán al paso y que irán desde jeeps y soldados a pie, hasta tanques, camiones lanzallamas o helicópteros, cuya sucesiva destrucción en cadena hará que nuestra puntuación aumente y nos den más puntos de experiencia y de mejora.

Hay que destacar también las opciones multijugador, tanto cooperativo local a dos jugadores, como online a cuatro.

Conclusión.

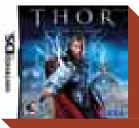
Es un juego muy arcade que mezcla acertadamente en su coctelera elementos de diversos juegos, desde 'Jackal' o 'Desert Strike', hasta el genial 'Super Off Road'. Su duración es aceptable, lo que unido a su rejugabilidad y sus niveles de dificultad, nos proporcionará bastantes horas de diversión. Técnicamente cumple de sobras, destacando el apartado sonoro. Mención especial al excelente doblaje al castellano encabezado por el mítico Alfonso Vallés en el papel del general Bryant. Pocas pegas se le pueden sacar a este 'Renegade Ops', si acaso que no te gusten los juegos arcade, pero eso ya sería problema tuyo.

4/5

Acción y explosiones en un arcade que invita a ser rejugado y explorado a fondo.

Thor El Dios del Trueno

El poder de un dios, comprimido para la portátil de Nintendo



información

sistema: Nintendo DSi
origen: Estados Unidos
publica: SEGA
desarrolla: WayForward
lanzamiento: 29/04/2011
género: Acción
jugadores: 1
precio: 39,95 €

Los juegos basados en películas no suelen ser una panacea y en la mayoría de las ocasiones suelen ser de una calidad bastante baja y por ello reciben duras críticas. Pero si os digo que el juego de Thor de Nintendo DS es un buen juego basado en una película ¿Me creeríais? Pues es totalmente cierto.

Thor está desarrollado por WayForward, los mismos que desarrollaron Contra 4 para DS y que han lanzado hace poco Aliens: Infestation, unos reyes del pixel se podría decir. En el juego controlaremos al dios Thor, en un entorno en 2D, pero en el cual haremos bastante uso de la doble pantalla. Muy al estilo de lo que pudimos ver en Contra 4. El juego transcurre en las dos pantallas a la vez y no serán pocas las ocasiones que cambiemos de una a otra, para continuar nuestro camino en esta aventura de acción.

A lo largo del juego iremos desarrollando la historia del mismo, mediante diálogos e iremos adquiriendo nuevos poderes con la ayuda de unas runas que nos irán dando. Sólo podremos seleccionar tres de estas runas al mismo tiempo, por lo que nuestra elección deberá ir cambiando, según nos enfrentemos a un enemigo u otro. Nos enfrentaremos a muchos enemigos en pantalla y otros de final de fase enormes, que ocuparán la totalidad de las dos pantallas de Nintendo DS. Muy al estilo de los juegos de antes, que tanto nos gustaban. También podremos hacer uso de partes del escenario, como columnas, a modo de arma y podremos usar los propios enemigos, para atacar a otros.



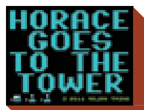


El juego está acompañado por un buen apartado grafico y sonoro – el detalle del golpeo de las gotas de lluvia contra nuestra arma, es bestial - unas animaciones muy cuidadas y un apartado jugable, que hace de Thor para DS, un juego muy divertido y muy recomendable. Eso sí, el apartado grafico es de la vieja escuela y es amor puro y duro al pixel. Sin duda, un buen juego, que hace buen uso de una licencia cinematográfica, cosa que pocas veces podemos ver. Por otro lado, habrá que seguir muy de cerca a WayForward a partir de ahora.

3/5

Horace Goes to the Tower

Recuperando viejas glorias



información

sistema: ZX Spectrum
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: 31/08/2011
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: Gratis (descarga)
www.mojontwins.com

¡Oh dios mío! ¿Qué has hecho con tu cuerpo cabezón y ojos maquiavélicos Horace? Tu sitio es el Spectrum, y haberte pasado al bando contrario te ha costado la cárcel. Salir de las mazmorras va a ser complicado, pero todo sea por contentar a tus fans…

Otra idea loca mojónica, y otro divertido juego "made in la Churrera". Horace, ese bicho inquietante que muchas veces se ha considerado como la mascota no oficial del ordenador Spectrum protagoniza por quinta ocasión un videojuego, aunque quedan lejanas ya aquellas primeras incursiones a principios de los 80. Ahora, en pleno año 2011, The Mojon Twins rescatan al bípedo héroe de ojazos perdidos y paticorto para protagonizar uno de los argumentos más delirantes y divertidos que últimamente hemos tenido ocasión. La cuestión es que parece que el bueno de Horace se ha pasado al bando contrario, y estaba a punto de dibujar sus pixeles en un título para Commodore 64. Nada más saberse la noticia, y para escarnio público, las autoridades "spectrunianas" le han encerrado en lo más profundo de la prisión, y nuestra misión será lograr salir de tan sórdido lugar y recuperar nuestro mancillado honor.





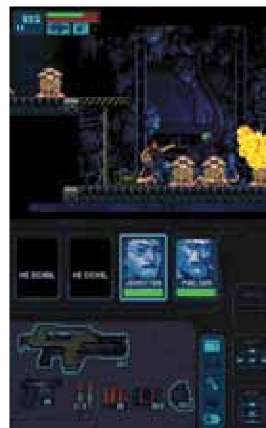
Horace Goes to the Tower es un plataformas tradicional de esos pantalla por pantalla, dotado de una dificultad endiablada y algunos puzzles que nos pondrán a prueba en más de una ocasión. A pesar de que en las primeras partidas podamos perder la paciencia rápidamente, a poco que perseveremos y recuperemos esas habilidades perdidas de cuando luchábamos contra viento y marea hace 20 años, descubriremos un juego muy interesante dotado de su propia personalidad. Gráficamente es más que correcto, hay plataformas móviles, sprites que se mueven y algunas animaciones interesantes. Los controles son complejos, debido a la inercia de Horace, lo que hará que nos concentremos más en el juego y perdemos de vez en cuando energía por nuestra propia impaciencia a la hora de manejarlo.

3/5









¡Acaba con todos ellos!. Imprescindible el carnet de manipulador de robots de carga pesada para poder cargarte a los aliens más “desarrollados”. Además, los malditos xenomorfos se pondrán furiosos y te atacarán si ven que intentas tocarles las narices.

Aliens Infestation

Aliens, aliens, aliens everywhere!

Sin hacer demasiado ruido ha aparecido este Aliens Infestation demostrando que todavía se pueden hacer grandes juegos en la primera de las “Dual Screen” de Nintendo. Para muchos la alegría será doble porque, aparte de ser un muy buen juego, está basado en el universo Aliens.

De primeras ‘Aliens Infestation’ iba a ser la versión para DS de ‘Aliens Colonial Marines’. Sin embargo ha terminado en una especie de juego complementario que hace que la trama de aquel se comprenda mejor con este. Y al revés. El juego cuenta una historia habitual en la saga. Un comando de marines es enviado al carguero militar Sulaco, infestado de aliens. Bajo esta premisa nos encontramos con un juego muy en la línea de Super Metroid o los Castlevania de DS, en el que la exploración del escenario es parte importante del desarrollo, encontrándonos así con zonas bloqueadas a las que podremos acceder una vez encontremos la tarjeta de seguridad que nos abra el camino, o ciertos objetos que nos ayuden a desbloquear puertas. En estos escenarios nos cruzaremos con diversos enemigos, androides en un primer momento, aunque no tardaremos en enfrentarnos con los verdaderos protagonistas del juego: los aliens. Y habrá una buena representación de ellos, ya que nos toparemos con diversos tipos, de los habituales en la saga. Los más grandes ejercerán de enemigos finales.

Quizás el tema de los enemigos sea uno de los puntos flacos del juego. No por su diseño o sobre su inteligencia artificial (que es la habitual de este tipo de juegos), sino porque vuelven a aparecer en el mismo lugar en el que estaban tras haberlos matado y cambiar de habitación o zona. Habría estado bien crear algo más de incertidumbre sobre dónde pueden estar, o simplemente que los huevos aliens no vuelvan a aparecer una vez destruidos. Todo esto va en detrimento de la atmósfera, aunque en líneas generales está bien conseguida. En este sentido se agradecen los guiños a la saga, con pequeños sustos incluidos.

La dificultad del juego es elevada. Esto no es un “Imagina ser criadora de engendros extraterrestres”. La vida de los marines espaciales es dura, así que el juego es consecuente con la labor a realizar. Con todo, disfrutaremos recorriendo angostos y oscuros pasillos, recogiendo armas más potentes con las que acribillar a todo un ejército de aliens y enfrentándonos a enormes y viscosos jefes finales para descubrir la historia que encierra este ‘Aliens Infestation’. Eso sí, desempolvad el diccionario de inglés, ya que el juego no está en español. Aunque, ¡a quién le importa la historia!. A reventar aliens se ha dicho.

4/5

La saga Aliens sigue manteniendo un buen nivel videojueguil.



Momentos de película. El ‘Space Jockey’ y su carga de huevos aliens, un momentazo para los fans de la saga.

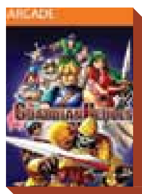


información

sistema: NDS
origen: Estados Unidos
publica: Sega
desarrolla: WayForward
lanzamiento: 29/09/2011
género: Acción
jugadores: 1
precio: 39,95 €

más

Wayforward Technologies ha desarrollado ‘Aliens Infestation’ bajo la supervisión de Gearbox, quienes están desarrollando a su vez ‘Aliens Colonial Marines’. Los “valencianos” de Wayforward (de Valencia de California) son también autores de otros juegos importantes como ‘A Boy and His Blob’ y ‘Batman el Intrépido’ de Wii, o el excelente ‘Contra 4’ de DS, que por desgracia no fue lanzado en Europa. Por su parte Sega sigue en buena línea en su faceta de distribuidora, aunque este es de los pocos juegos basados en una licencia cinematográfica de los muchos que han publicado que logra un buen nivel. Había ganas de Aliens y de rememorar clásicos de la talla del Alien 3 de Super Nintendo y Megadrive.



Guardian Heroes

Vuelve uno de los grandes de Saturn, completamente remasterizado

información

sistema: XBLA
origen: Japón
publica: Sega
desarrolla: Treasure
lanzamiento: 12/10/2011
género: Beat´em Up
jugadores: 1-4 / Online
precio: 800 MP

más

Guardian Heroes apareció en 1996 para Sega Saturn. En aquel entonces, el juego presentaba un apartado gráfico muy bueno para la época, mezclando enormes sprites con muy buenas animaciones, con fondos en 3D. La gran desarrolladora Treasure fue la encargada de crear este juego y también ha sido la encargada de esta reedición para Xbox 360. Es uno de los grandes de la consola de 32Bits de SEGA y hoy en día es recordado por muchos, además de por su gran apartado grafico, por su endiablada jugabilidad y su componente multijugador, por aquel entonces, solo local y en una misma consola.



Hablar de Guardian Heroes es hablar de uno de los mejores juegos que se pudieron ver en la ya extinta – para desgracia de muchos y yo incluido – Sega Saturn. Treasure fue la encargada de desarrollar Guardian Heroes, el cual fue lanzado en el año 1996.

Ahora recibimos el esperado eemake del juego, que nos llega con su lavado de cara hacia el HD, que tan de moda está últimamente. Por suerte no es solo eso lo que tendremos como novedad en esta nueva versión de Guardian Heroes, ya que por primera vez, tendremos posibilidad de jugar online y compartir la aventura con un compañero de fatigas, tanto en el modo historia, como un modo 'versus', donde nos podremos batir hasta 12 jugadores simultáneamente.

Guardian Heroes para Xbox 360 ha sido desarrollado por la misma Treasure, así que el juego, por lo menos, será igual de bueno que aquel de 1996. Además de poder jugarlo en HD, con el lavado de cara, también tenemos la posibilidad de jugarlo tal y como era en su versión original. Conservando los tan amorosos pixeles que pudimos ver en Sega Saturn.

También se han incluido algunas mejoras jugables, que podemos activar o desactivar, dependiendo de si elegimos jugar con los controles originales o los nuevos para la versión Remixed. Además tendremos una serie de modos extra, como la posibilidad de que alguien se una a nosotros en el modo historia, en cualquier momento – se puede quitar esta posibilidad para que nadie nos moleste - o jugar a un modo Arcade, Entrenamiento o Versus. Este último con otros 11 jugadores, de forma online. Aviso que el modo versus es una locura cuando se enfrentan 12 jugadores y se valora más la posibilidad de supervivencia, que el atacar a los 11 enemigos. Por momentos la pantalla se llena de efectos gráficos y los altavoces de todo tipo de sonidos de golpes, no llegando en ocasiones a saber lo que está ocurriendo y perdiendo por momentos la ubicación de tu personaje. La velocidad de estos combates online, como el modo Arcade del juego, es endiablada y en alguna ocasión he llegado a morir en menos de 20 segundos…

A modo de extra se ha añadido una galería donde podemos escuchar la música del juego o los FX, consultar detalladamente la información



Un auténtico caos. El único aspecto negativo que le encontramos a Guardian Heroes es que por su propia mecánica las partidas multijugador pueden convertirse en un follón en el que no sabremos a veces ni donde nos encontramos.





Tortas a tutiplén. La vuelta de tuerca que diseño Treasure de un género tan manido como los beat'em ups, le sirvieron para que toda una legión de seguidores anhelen una nueva entrega.

Apartado gráfico suficiente. Nos hubiera encantado contar con una conversión adaptada realmente a la alta definición, pero los iltros gráficos y la posibilidad de ver el juego como en una Saturn original lo suplen con creces. Sin embargo, en este sentido no se ha realizado un trabajo tan fino como en Radiant Silvergun.

de cada personaje del juego o ver imágenes de cada fase del modo historia, revelando los caminos que hemos desbloqueado – esto lo contare más detalladamente después – También podemos ver la introducción original de Sega Saturn, pero se ha dejado tal cual y no se ha adaptado a las pantallas de hoy en día, por lo que queda reducida a un pequeño cuadrado en el centro de la pantalla – yo echo en falta una introducción adaptada para esta reedición, pero no se puede tener todo –





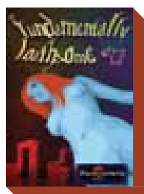
Guardian Heroes tiene la particularidad, la cual rescata del original, de poder elegir el camino que queremos tomar en la aventura. Al finalizar cada fase - menos la primera - podemos elegir caminos diferentes, que nos llevará a diferentes fases del juego y con ello a diferentes finales en su modo historia, que por cierto, ha visto traducido al castellano todos sus textos. Aunque también influye que hagamos en ciertos momentos, el que veamos un final u otro. Además también podemos aumentar las características de nuestro personaje, como en la versión original, al finalizar cada fase. Se nos otorgará una serie de puntos, al aumentar de nivel, los cuales podemos distribuir en una serie de características, que harán que nuestro personaje sea mas fuerte.



En definitiva, Guardian Heroes es una buena compra, casi diría que imprescindible, eso si tienes una Xbox 360, ya que el juego es exclusivo de la máquina de Microsoft, al menos de momento.

4/5

No debe faltar en el disco duro de tu Xbox 360



Fundamentally Loathsome

Vuelve la chica “robor”

informacion

sistema: ZX Spectrum
origen: España
publica: The Mojon Twins
desarrolla: The Mojon Twins
lanzamiento: 28/07/2011
género: Acción
jugadores: 1
precio: Gratis (descarga)
www.mojontwins.com

The Mojon Twins están que se salen, y a su prolífica obra (gracias en parte a la famosa churrera por supuesto) se le suman algunos títulos algo más esperados que el resto como la esperada bomba de estas navidades, pero centrémonos en este Phantomasa, una sorpresa de última que hora que cuando apareció casi nadie se esperaba...

Siguiendo el particular sentido del humor que estos desarrolladores españolen suelen imprimir a sus juegos, Phantomasa nos pona en la piel de una robot pechugona que se ve abocada a salvar al universo atravesando diferentes dimensiones para acabar con el “bicho entre los bichos” que le espera al final del juego. Para ello contamos con nuestra habilidad esquivando los enemigos que no paran de salir en pantalla, y el disparo de los rayos arcoiris, una suerte de rayos láser que acaba de un plumazo con los pesados pajarracos que pueblan

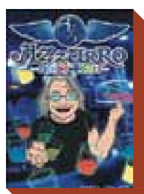




la pantalla, pero que desgraciadamente son muy escasos (encontraremos algunos recargas diseminadas por los niveles). El fin último será recoger unas monedas diseminadas por los niveles, esquivar a los enemigos, o matarlos de un disparo si os veis “sobrados” y continuar a la siguiente fase.

El título mojónico cuenta con un interesante scroll lateral (que no es realmente un scroll como rezan ellos mismos en la descripción del juego), y los gráficos son correctos, algo surrealistas pero dotados de un diseño y colorido muy particular la verdad. Jugablemente es algo complicado, los enemigos no paran de aparecer por todos lados y la respuesta de los controles es algo justilla, como podía esperarse de un título inspirado en los juegos de los 80. Tampoco es muy largo aunque el último nivel le da algo de variedad al asunto. Notable para pasar el rato y algo estrafalario, Phantomasa nos ha gustado aunque menos que otros juegos de The Mojon Twins.

3/5



Azzurro 8-Bit Jam

¿Te hace un ‘chupito’ de 8 bits?

información

sistema: ZX Spectrum / MSX
origen: España
publica: RELEVO Videogames
desarrolla: RELEVO Videogames
lanzamiento: 22/06/2011
género: Puzzle
jugadores: 1
precio: Gratis (descarga)
www.relevovideogames.com



Nos encantan este tipo de juegos. De concepción sencilla, ejecución fácil y adictivos a más no poder. ¿Para qué queremos millones de planos de scroll cuándo nos lo pasamos tan bien apoyados en la barra del bar?

La verdad es que reconocemos que nos gusta bastante lo que hace Relevo, y este Azzurro 8-bit jam no será la excepción. Realizado por encargo de un popular bar de Bilbao, el juego programado por Jon Cortázar y su equipo posee una mecánica muy sencilla pero altamente enganchable. Comenzamos nuestro periplo enfrente de la barra del pub y Sergio, el dueño y a la postre ibarman infalible, nos irá sirviendo chupitos que tendremos que ir tomando en un porden correcto según los colores que se nos indica en pantalla. SI nos equivocamos en la toma la secuencia se reiniciará, si la barra se llena de vasos, podremos ir soltándolos a los demás compañeros de bar que encontramos a nuestros lados. La cosa es ir bebiendo en el orden correcto los chupitos que nos sirven, no equivocarnos en la secuencia y evitar como sea que la barra se llene de vasos. De lo contrario el “Game Over” en pantalla está asegurado. Lo mejor del juego es precisamente este desarrollo simple pero efectivo. La acción comienza lenta y es fácil hacerse con los controles y la mecánica, pero a medida que vayamos subiendo de nivel todo se complicará más debido a la velocidad con que Sergio nos va sirviendo los chupitos y a que las secuencias de los mismos se complica más y más. Es increíble como las cosas más sencillas nos enganchan sin remisión. Algunos lo comparan con Tetris por ejemplo, y lo cierto es que no andan muy descaminados salvando las distancias, claro.

Técnicamente el título cumple también muy bien. Nosotros hemos probado la versión Spectrum, y en un 128k los gráficos son definidos y muy funcionales, la caricatura de Sergio es genial y los escenarios no se mezclan con los sprites. La banda sonora también acompaña a la perfección y los controles funcionan muy bien. En definitiva, un título muy divertido que nos recuerda como el concepto más simple sigue funcionando aún hoy en día.

4/5

Star Fox 64 3D



Nintendo recupera una saga de la que nunca debió perder el control







Dejadnos aclarar antes de nada una cosa. Star Fox 64 es un juego de 10 en nuestra opinión. Ofrece diversión, acción, partidas cortas e intensas, diversos escenarios y un apartado técnico notable alto. Entonces, ¿por qué no darle la puntuación máxima?

Francamente, porque después del remake de Ocarina of Time esperábamos otra cosa de Nintendo. Puede que a los de Kyoto les haya cogido el toro, y que los tiempos se hayan medido mal, pues la escasez de buen software en el catálogo de 3DS se presentaba realmente alarmante en sus primeras semanas de vida. Lo mejor para paliar una sequía que se antojaba incluso peligrosa para la integridad de la consola, es la de recuperar viejas glorias, pero no imaginais cuanto suspiramos por un nuevo Star Fox en condiciones…

Simplemente por esto, por ser un viejo conocido desde hace ya 15 años cuando apareció en Nintendo 64 y por no ofrecer apenas novedades si exceptuamos el nuevo modo multijugador para hasta cuatro amigos con un solo cartucho. ¿Es suficiente? Puede ser, de hecho nosotros nos lo hemos pasado pipa rejugando todos esos niveles tan bien llevados de la obra de Nintendo, pero mientras transcurrían los minutos no dejaba de rondar por nuestra cabeza un insistente: "¿y si fuera un juego totalmente nuevo?"

Andross quiere hacerse con el universo

Empezando por la historia que envuelve al pequeño cartucho de 3Ds, todo en Star Fox 64 es tremendamente simplista y muy práctico. Lo bueno es que por supuesto el planteamiento funciona, embauca al jugador y lo sumerge (ahora con 3D de las de verdad) en un universo capitalizado por animales antromórficos, historias de sometimiento y dominación, malos muy malos y un equipo de cuatro pilotos que son la única esperanza de la galaxia. ¿Quién puede resistirse a semejante historia? Volaremos y conduciremos diferentes vehículos a través de nueve inspirados niveles caracterizados de forma distinta para darle mayor variedad al asunto, contaremos con alternativas tipo Outrun en nuestro viaje al enfrentamiento final, nos las veremos con bosses fantásticos, y encima, la historia narrada a base de diálogos en pantalla nos identifica con los personajes, que ahora, dicho sea de paso, hablan en un excelente español en un doblaje de los buenos, repleto de giros y adaptados a nuestro idioma como solo Nintendo parece preocuparse en producir en sus juegos más importantes.

Todo eso, ya conocido por el personal, viene ahora envuelto en un papel de más colorines, satinado incluso. Al excelente trabajo gráfico realizado hace ya la tira en Nintendo 64, se le unen ahora unas texturas con mejor resolución, nuevos efectos gráficos y de iluminación, mayor suavidad en los entornos tridimensionales… en fin, un lavado de cara que la verdad le ha sentado muy bien. La banda sonora, otra vieja conocida, no ha sufrido tantos cambios y se limita únicamente a mejorar la calidad de los samples utilizados y a algunos arreglillos aquí y allá. La jugabilidad se mantiene intacta, y el nuevo modo de control mediante el giroscopio interno de la consola se nos antoja inútil, metido a calzador para justificar esa función de la consola, preferimos sin duda el tradicional. Por último, el nuevo modo multijugador, que permite que hasta cuatro coleguillas disfruten de batallas espaciales con un solo cartucho, es genial y atractiva.

Star Fox 64 vuelve con fuerza. No deja de ser un shoot'em up con perspectiva trasera simple y sencillote, pero funciona muy bien, nos atrapa, nos entretiene y proporciona unas horas de diversión, y nos identifica con sus personajes y situaciones. Todo esto es complicado en los videojuegos, creednos. Una vuelta más que digna pero de la que podríamos haber esperado algo más.



¡haz un tonel! La mítica frase de StarFox ahora doblada al castellano en 3DS. Impagable.

3/5

No ha perdido actualidad con respecto al original de N64. Bueno y divertido.

información

sistema: 3DS
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: Nintendo EAD, Q-Games
lanzamiento: 09/09/2011
género: Shooter
jugadores: 1-4
precio: 39,90 €

más

Los co-desarrolladores del juego, Q-Games fueron también los creadores de Star Fox Command para Nintendo DS, una suerte de juego ambientado en el universo de Fox y sus compañeros que mezclaba tintes de estrategia y shooter y que no fue excesivamente bien recibido por los fans de la serie. A tenor de esto Miyamoto bromeó durante el pasado E3 en una rueda de preguntas y respuestas que "si no conseguían ganar un montón de dinero con StarFox, dejaría de producir estos juegos". Star Fox 64 3D es mucho mejor juego que aquel mediocre Command, pero no sería justo olvidar que es un remake de un título ya contrastado para N64 claro.



información

sistema:
Multi
origen:
Japón
publica:
Sega
desarrolla:
Sonic Team
lanzamiento:
04/11/2011
género:
Plataformas
jugadores:
1
precio:
59,90 €

más

Sega ha incluído nueve niveles en el juego que realmente se convierten en el doble gracias a que pueden ser jugados en modo 'clásico' y 'moderno'. Lo cierto es que cada uno de ellos proporciona una experiencia diferente al jugador y una satisfacción extra al comprobar el respeto con que ha sido tratada la mecánica de toda la vida basada en velocidad, los loopings y el descaro típico de Sonic. Tomando como base los excelentes resultados que Sega obtuvo con SOnic Colors en Wii y 3DS, parece que por fin el Sonic Team se ha dado cuenta de lo que quieren sus fieles seguidores, y deja detrás extrañas mecánicas de exploración y disfraces que francamente no le sentaban bien al erizo.



Velocidad y más velocidad. ¿Veis eso? ¿No? A veces Sonic discurre con tanta velocidad a través de los niveles que os costará más de un parpadeo distinguirle entre los sobrecargados escenarios.

Sonic Generations

¡Y por fin Sega da en el clavo!

Sonic, Sonic, Sonic… ¿cuánto te costaba regalarnos un juego en condiciones en estos últimos años? Quizás el Sonic Team no te haya tratado del todo bien, y hayan sido "segundonas" como Dimps las que te sacaran las castañas del fuego con tanto juego mediocre.

Pero parece que esto por fin se va a terminar, y es que Sonic Generations, es, por fin, el juego moderno que te merecías tras el más que notable Sonic Colors. Con todos vosotros, el Sonic que de verdad esperábamos.

La historia nos sitúa en un futuro alternativo, en el que las fuerzas maléficas del doctor Robotnik y compañía han logrado desvirtuar la línea espacio temporal, abriendo unas inquietantes grietas en las dimensiones de nuestro universo y logrando que se superpongan. El resultado de todo esto, aparte de las infantiloides cuestiones que se nos explica en la historia, es que se encuentran nuestro adorable Sonic de los 90, con el estiloso y desafiante Sonic de Dreamcast y compañía. Esto ha ido el pretexto perfecto para que Sega plantee el juego como una interesante mezcla de mecánicas basadas en primer lugar en aquellos Sonic de Megadrive que tan buen recuerdo nos dejaron (y que en cierta manera se recuperaron hace un tiempo con Sonic 4, sería injusto olvidarlo), junto a la mejora y desarrollo de lo que ha venido a denominarse 'Sonic Moderno', ese Sonic con vista en tercera persona trasera basada en la velocidad supersónica y los saltos al vacío imposibles de evitar. Con todo, Sega fue capaz de depurar esta alternativa al control clásico de su erizada mascota, logrando un equilibrio casi perfecto en el mentado Colors para Wii y que ha tenido como colofón en el Generations que nos ocupa. Juguemos los niveles en el modo en que los juguemos el resultado será el mismo: Espectacular y muy rápido. Los dos son excelentes maneras de rendir, esta vez sí, homenaje a un personaje maltrecho y maltratado últimamente que pedía a gritos una redención ante sus seguidores más acérrimos. Esta ha tardado, pero podemos dar fe que ha llegado, vaya que sí.

Gráficos impresionantes

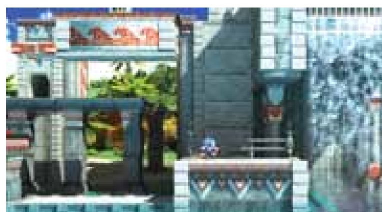
Lo primero que destaca de Sonic Generations es sin duda su apartado gráfico. Unos entornos tridimensionales que quitan el hipo, repletos de efectos gráficos especiales, texturas sobresalientes, cambios de orientación de la cámara y entornos cambiantes que nos recuerdan a nuestros niveles favoritos (con algunas ausencias eso sí), de los cartuchos de 16 bits y las aventuras para Dreamcast. Lo mejor de este recordatorio es que el conjunto se ha mejorado considerablemente y es una delicia tanto el nuevo 'Green Hill' poligonal, como la carrera cuesta debajo de Sonic Adventures 2. Todo esto transcurre a una velocidad endiablada sin apenas atisbos de ralentizaciones o problemas en el refresco de pantalla. Genial. El apartado sonoro también está a la altura gracias a unas melodías marchosas y con ritmo, fundamentadas en los clásicos, pero "arregladas" para la ocasión. Las

En definitiva Sonic Generations es el juego que queríamos. La verdadera respuesta a los 20 años desde el nacimiento del erizo azul.

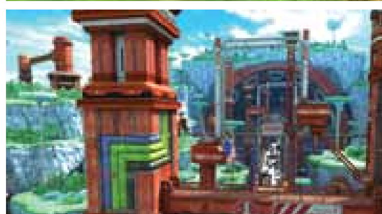




Viejos conocidos. Revisitaremos escenarios y niveles que ya conocemos de otras entregas anteriores de la serie como Sonic 2 o Sonic Adventures.









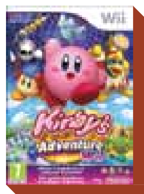
voces digitalizadas y el doblaje en español pasan un poco desapercibidos entre tanto derroche de calidad. En cuanto a los controles son bastante buenos y la alternativa entre los dos Sonic suponen otorgarle al juego mayor variedad y un descanso al jugador. Muy, muy bien. Para pasar de nivel, además de los anillos y derrotar a nuestros enemigos, tendremos que echar mano también de nuestros amigos clásicos (Tails, Knuckles…) y superar algunos desafíos que lejos de ser una tortura son divertidos y asequibles. Esto también alarga la vida del juego y le proporciona una variedad que actualmente se antoja necesaria para los juegos de hoy en día.

En definitiva Sonic Generations es el juego que queríamos. La verdadera respuesta a los 20 años desde el nacimiento del erizo azul, pero también la mezcla perfecta de mecánica y desarrollo que todos esperábamos de un personaje tan icónico como este. Sega ha tardado en darse cuenta que el camino elegido no era el correcto, que lo único que tenía que hacer es adaptar su mecánica clásica a los tiempos que corren, y aunque tarde, podemos afirmar que lo ha conseguido.



4/5

Velocidad, buen gusto y sabor retro se dan la mano maravillosamente.



información

sistema: Wii
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: HAL Laboratory
lanzamiento: 25/11/2011
género: Plataformas
jugadores: 1-4
precio: 50,95€

más

El juego tiene muchas similitudes con un cartucho de Game Boy, que salió en 1992 y que se llamaba Kirby´s Return to Dreamland. De él recoge un desarrollo muy parecido y la mecánica más clásica de la saga. Todo con el buen hacer de HAL Laboratory, que llevan dando caña en esto de los videojuegos, desde comienzos de los años 80 cuando comenzaron a desarrollar juegos para MSX y Commodore 64.



Kirby´s Adventure

Kirby vuelve a Wii, con una entrega de corte más clásico

HAL Laboratory, después de un genial Kirby´s Epic Yarn (lanzado aquí hace tan solo nueve meses) parece que ha querido volver a los orígenes de la saga y con Kirby´s Adventure, han querido traernos una especie de remake del juego original de Game Boy, de nombre Return to Dreamland y el cual es el nombre original de este juego, que aquí se ha querido llamar Kirby´s Adventure.

Con este juego de la querida Game Boy, comparte más de una similitud, siempre adaptada a la época en la que aparece este título y a la capacidad gráfica de Wii, aunque sin hacer un uso exhaustivo de ella.

Nada más arrancar el juego en nuestra Wii, lo que nos va a llamar la atención es el colorido del juego y lo bonito en cuanto a diseño de los escenarios y enemigos. No vamos a encontrar un potencial grafico que ponga en apuros a la consola de sobremesa de Nintendo, pero si una apariencia que entra por los ojos, con una cantidad considerable de colores, animaciones muy cuidadas, escenarios con diseños muy bonitos y con un personaje, Kirby, que demuestra una simpatía tan acorde a muchos de sus otros juegos y que tan bien nos tiene acostumbrados.

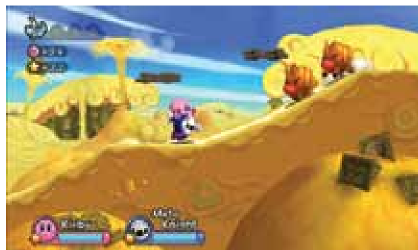
La mecánica del juego vuelve a sus orígenes, aparte de insertar alguna novedad jugable, como las 'Super-armas', que podremos encontrar en el juego y la inclusión de un modo cooperativo para cuatro jugadores, muy al estilo de New Super Mario, y que es uno de sus puntos más fuertes. Otro de los aspectos que toma del juego de Mario, es que controlaremos a Kirby tan sólo con el wiimote en posición horizontal. No se hará mucho uso del controlador de movimiento, mas allá de agitarlo en algunos momentos, como a la hora de aspirar rocas enormes o enemigos más grandes de lo habitual,sacuediendo el mando, arriba y abajo.

Quien no se ha encariñado nunca de Kirby es que no tiene corazón. Es uno de los personajes más tiernos de la historia de los videojuegos y siempre ha protagonizado juegos divertidos y fáciles de jugar. Kirby´s Adventure no iba a ser menos, tenemos un juego de Wii cargado de niveles, con un control muy sencillo y una mecánica clásica de la saga. La dificultad no es muy alta, como en la mayoría de los juegos de sus juegos, pero en esta ocasión, parece que se ha hecho así a propósito, como para atraer a los jugadores que no lo conocen o que lo han conocido después de Epic Yarn, por eso de la mecánica más clásica en este juego y su baja dificultad, pero en ningún momento empaña la calidad final de juego.

Como conclusión, decir que este juego es uno de los mejores plataformas que podemos encontrar en catálogo de la consola Wii. Nadie se sentirá decepcionado con el juego, ya que encontraran en el mucha diversión y un plataformas muy fácil de jugar. Además de tener un modo cooperativo, tan característico en la consola y que abre un nuevo nivel jugable en la saga y que hace el juego aún más divertido si cabe. Quizás haya perdido algo de frescura con respecto al intento anterior con Epic Yarn, y seguramente vaya a pasar algo desapercibido, lo cual nos apena, porque el juego merece de toda nuestra atención y ese reconocimiento en el género de los plataformas, que parecen hayan cobrado una nueva dimensión y están más de moda que nunca, cosa que nos alegra y mucho.

3/5

Toda la jugabilidad de Kirby, condensada en un divertido juego para Wii.



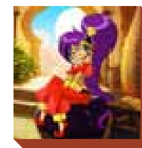




Shantae: Risky's Revenge



Uno de los mejores plataformas de exploración en la palma de tu mano





La genio de WayForwards no posee un bagaje muy espectacular. Tan sólo un cartucho para GameBoy Color al final de la vida útil de la portátil de Nintendo y que pasó desapercibido, y un juego cancelado para GameBoy Advance. Entonces, ¿A qué viene tanto revuelo? ¿Es Shantae de verdad un título a tener en cuenta?

Vamos a empezar con responder a la pregunta. Sí, Shantae: Risky's Revenge es uno de los mejores plataformas bidimensionales que podrás adquirir en la actualidad. El juego desarrollado por WayForward, unos genios en esto del arte del pixel, apareció en primer lugar para DSiWare tras desechar la idea de una serie episódica, y recientemente ha hecho lo propio en una conversión más que competente para móviles de Apple. ¿Con qué versión nos quedamos? Obviamente con la de la portátil, sobre todo por el método de control, pero no le hagáis ascos al juego en iPhone, más barato y que sinceramente funciona muy bien a pesar de la pantalla táctil.

Una aventura genial

El juego comienza cuando Shantae es despedida por el alcalde la ciudad de Scuyttle, tras dejar que la malvada pirata Risky Boots robe una extraña lámpara, de esas de genio encantado, de una exposición y huya como una posesa dejando a todos los habitantes de la ciudad, y al alcalde en particular, muy disgustados. Así que nuestra genio favorita s epone manos a la obra y decide correr en pos de la pirata para recuperar la misteriosa lámpara, descubrir para que sirve y derrotar de una vez por todas a Risky Boots.

El juego de WayForward está planteado a imagen y semejanza de las mecánicas desarrolladas anteriormente en títulos como Metroid o Castlevania aunque algo simplificados. Tendremos que deambular por un gran mapeado, encontrar objetos ocultos, hablar con otros personajes y derrotar a nuestros enemigos. Nos podremos valer para ello de nuestra cola a modo de arma-látigo, y de una serie de conjuros mágicos y transformaciones que nos abrirán nuevos caminos una vez que los obtengamos. El principal problema de Shantae es que este gran mapeado en 2D es complejo y poco intuitivo. Los programadores nos harán ir de aquí para allá sin excesivas indicaciones o mediante extraños nombres, y aunque contamos con un mapa consultable, en muchas ocasiones tendremos que recurrir a hablar con todos los personajes de la ciudad para que nos den pistas sobre nuestro siguiente paso. Dotar a los escenarios de diferentes niveles de profundidad tampoco ayuda mucho, y aunque vistoso como efecto, a veces confunde que en un plano podamos por ejemplo seguir hacia la derecha mientras que en el plano inmediatamente anterior no podíamos hacerlo sin causa aparente alguna. El idioma es otro de esos aspectos negativos. Un inglés ilógicamente complicado por utilizar onomatopeyas en las palabras, nombres de lugares difíciles de recordar y oraciones crípticas que confunden al más pintado. Muy mal no traducirlo al español.

Por el resto sin embargo todo roza la perfección, desde unos gráficos pixelados dotados de una animación maravillosa, coloristas y variados, hasta la duración más que correcta (unas seis horas) en un título de estas características. La posibilidad de comprar nuevos objetos y mejorar nuestro armamento es un detalle genial, y lo más importante, el juego, aunque toma "prestadas" muchas situaciones de títulos ya conocidos, es divertido y muy adictivo. No pararéis hasta llegar al final de la aventura, garantizado.

En fin, un plataformas aventurero bastante notable, al que le sobra cierta "sobrecomplejidad" inútil en el desplazamiento en los mapeados y un inglés extraño y anodino.

Casi gemelos... La versión para iOS es prácticamente un calco del original de DS, pero desgraciadamente WayForward no ha adaptado los gráficos, así que para compensar el aumento de la resolución en el aparato de Apple, se le ha aplicado un filtro suavizado a los sprites y escenarios que disimulan precisamente el encanto de los gráficos 2D. Afortunadamente el sistema de control está muy trabajado y sorprende lo bien que funcionan los botones táctiles. ¡En serio!

4/5

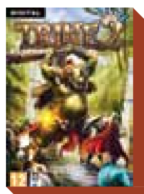
Un juego genial para la genio de la lámpara

información

sistema:
DSiWare / iOS
origen:
Estados Unidos
publica:
WayForward
desarrolla:
WayForward
lanzamiento:
11/02/2011 (DS)
03/11/2011 (iOS)
género:
Plataformas / Aventura
jugadores:
1
precio:
1200 NP / 3,79 €

más

Shantae vió la luz por primera vez en 2002 en Estados Unidos gracias al esfuerzo conjunto de WayForward y Capcom. Ambas compañías creyeron que aún había hueco para un título de este tipo de juegos en la vetusta portátil, aún compitiendo con GBA en el mismo tiempo. Shantae es realmente la obra maestra de Matt Bozon, diseñador y programador en WayForward y por extensión el padre de la "criatura". Se comenta que el juego para GameBoy Color tardó tanto en aparecer porque Bozon se encargó de realizarlo él sólo casi por completo, apoyándose en el resto del equipo para determinadas cosas. El resultado con todo fue un juego sorprendente para el hardware de GameBoy Color, muy divertido y bien realizado. Lo malo es que pasó desapercibido y apenas vendió a pesar de ganarse el respeto de un buen puñado de fans.



Trine 2

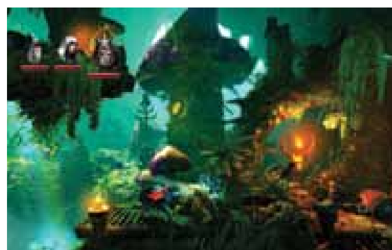
Plataformas preciosistas

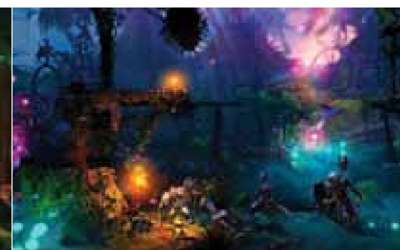
informacion

sistema: PC/MAC
origen: Finlandia
publica: Focus Home Interactive
desarrolla: Frozenbyte
lanzamiento: 07/12/2011
género: Plataformas-Puzzle
jugadores: 1-3
precio: 12,99 €

Hay equipos de programación que no dejan de sorprendernos y ese puede ser el caso de Frozenbyte, una pequeña empresa localizada en Helsinki que cuenta en la actualidad con una veintena escasa de integrantes, pero que no deja de poner entusiasmo y buen hacer en sus producciones.

Es este el caso de Trine 2, la segunda parte de un juego que se llevó entre 2009 y 2011 gran parte de los premios de entre los títulos descargables de la escena gracias a su planteamiento gráfico precioso basado en gráficos prerenderizados y a una jugabilidad clásica que mezcla títulos tradicionales con una física y unos escenarios interactivos más o menos depurados. Aún teniendo algunos fallos importantes, como los anodinos enfrentamientos con los jefes finales y la ausencia de un modo multijugador online, Trine acaparó la atención de muchos y ha llegado a vender un millón de copias en el mundo a través de los diferentes canales y



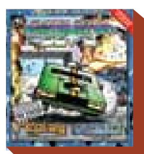


sistemas en los que está disponible.

La segunda parte no se iba a quedar atrás. Sigue una mecánica similar al de la popular saga The Lost Vikings, que mezcla el uso de determinadas habilidades de cada uno de los personajes, con la interactividad de los niveles para poder continuar. Gráficos más espectaculares y mejor realizados, efectos de luces increíbles, fondos que parecen salirse de la pantalla y unas animaciones auspiciadas por el gran trabajo de los modeladores 3D que nos dejaran boquiabiertos. Incluso la banda sonora ha sido revisada, y ahora el trabajo de Ari Pulkkinen (Angry Birds) sobresale aún más. Incluso los enfrentamientos con los jefes y los controles han mejorado. La introducción de un modo multijugador cooperativo online es adecuada pero no ensombrece la diversión de tener a un amigo jugando a tu lado.

En definitiva, un plataformas de corte clásico muy bonito y divertido, que plantea puzles variados en un entorno místico embaucador, suficientemente largo y variado como para no aburrir, y a un precio muy apetecible. Mejor que la primera parte y una muy buena opción para estas fechas.

4/5



Shoot ‘Em Up Destruction Set 2

Desenpolva tu Commodore 64

información

sistema: Commodore 64
origen: Reino Unido
publica: Psytronik Software
desarrolla: Alf Yngve
lanzamiento: 12/11/2011
género: Acción/Shooter
jugadores: 1
precio: 2,3 € - 15 € aprox.





¿Qué mejor que recuperar vuestra vieja máquina del desván y darle un par de ‘meneos’ de los de antes? Ya sabéis juegos de acción, arcade, shooters...

Y es que ya está disponible el último recopilatorio de Alf Yngve y Richard Bayliss (nº 3 RetroManiac). Shoot ‘Em Up Destruction Set 2 es una especie de recopilatorio de cuatro juegos completos basados en el famoso Shoot’Em-Up Construction Kit que programara Sensible Software (Sensible Soccer) en 1987, y del que Yngve es todo un experto sacándole un jugo bastante increíble.

Para la ocasión nos encontraremos con Super Tau-Zeta, un shoot’em clásico en el que manejaremos a un pequeño escuadrón de naves en vez de a una sóla de ellas. En Bloodwheels manejaremos a una especie de vehículo acorazado a través del desierto en una misión suicida. 2000 Kung-Maniacs! es la segunda parte del juego que ya analizamos en RetroManiac, y que basa gran parte de su potencial en el fuerte sentido del humor y la autoparodia de los héroes de los videojuegos. A pesar de su simpleza la primera entrega resultó ser bastante divertido y jugable. Por último, Trojahn es una especie de aventura con scroll horizontal ambientada en la época griega.

Los dos diseñadores contarán con la inestimable ayuda de otros clásicos de la escena del C64, como son Jason ‘Kenz’ Mackenzie y STE ‘86 en las labores gráficas de las pantallas de carga y packaging del producto, mientras que el propio Bayliss se ha encargado del apartado musical. A pesar de la simpleza de estos juegos, y de que realmente están programados utilizando una especie de parser, de momento las producciones de ambos autores no nos han decepcionado, demostrando como se puede hacer aún hoy en día un videojuego para plataformas clásicas sin excesos.

Los podréis encontrar en la web de Psytronik en diferentes modalidades, cinta, disco normal o premium, y descarga digital a diferentes precios. Sin duda, y a pesar de la sencillez de todos estos programas, es una opción divertida y muy personal de volver a recuperar una pedazo de máquina como Commodore 64. ¡Esperemos que sigan apareciendo lanzamientos como este!

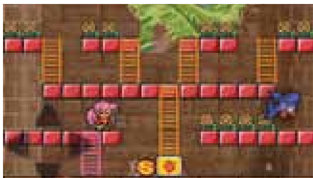
3/5

¡FLASH!

HAY OTRAS PLATAFORMAS DONDE ENCONTRAR MÁS JUEGOS

Rod Land: A Fairy Tale

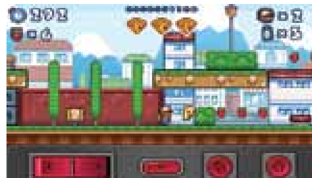
Sistema:	iPad / iPhone
Publica:	DotEmu/Jaleco
Desarrolla:	DotEmu
Precio:	1,59 €



DotEmu vuelve con otra adaptación de Jaleco para iOS basada en la emulación, por lo que gráficos y músicas son los originales del arcade, pero en este caso se ha adaptado el original para hacerlo un poco mas casual, dividiendo el juego en diferentes mundos que podremos volver a rejugar. Los controles táctiles se han adaptado correctamente, pero si jugamos a pantalla completa nuestros propios dedos no nos dejan ver por desgracia.

Pizza Boy

Sistema:	iPhone
Publica:	ACNE Productions
Desarrolla:	ACNE Digital
Precio:	1,59 €



Bonitos gráficos, una genial música chiptunes y una buena jugabilidad hacen que al jugar a este Pizza Boy nos vengan a la cabeza viejos plataformeros como Super Mario Land. Incluso los controles aparecen representados en pantalla como si fuesen los viejos Game & Watch de Nintendo. Un título que nos hará pasar un buen rato y que podremos completar sin mucho problema.

Jetpack Joyride

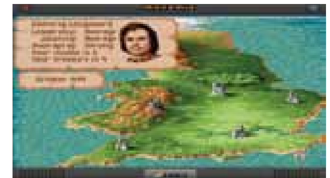
Sistema:	iPad / iPhone / Android
Publica:	Halfbrick Studios
Desarrolla:	Halfbrick Studios
Precio:	0,79 €



Tras el fantástico Monsters Dash... ¡Barry Steakfries vuelve a la carrera una vez más! Y esta vez tendremos que adentrarnos en un laboratorio enemigo. Que divertido puede ser un juego aún teniendo unos controles tan sencillos ¡simplemente tocar la pantalla en el momento adecuado! Lo complicado será ir completando las misiones que nos vayan proponiendo, tan variadas como abundantes.

Defender of the Crown

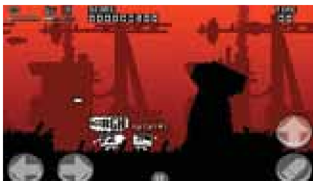
Sistema:	iPad / iPhone
Publica:	Manomio
Desarrolla:	Manomio / Cinemaware
Precio:	2,39 €



Uno de los mejores juegos de estrategia para Amiga aterrizan en iOS, con él tendremos que llevar a cabo los deberes del día a día de un lord inglés, como participar en justas, defender nuestro reino de ataques enemigos, y a poder ser, conquistar territorios enemigos en busca de la paz para el país. Es la vuelta de todo un clasicazo ahora en la palma de tu mano.

INC

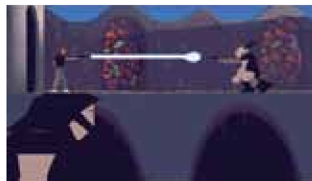
Sistema:	iPhone / Android
Publica:	OrangePixel
Desarrolla:	Pascal Bestebroer
Precio:	1,59 €



Otro juegazo de OrangePixel, mezcla de plataformas, puzzles y acción pero respetando el estilo retro que usa la desarrolladora, con unos gráficos pixelados en tonos de grises muy conseguidos. A manos de nuestra ametralladora tendremos que buscar por los niveles las tres llaves que nos abran el portal a la siguiente fase, encontrándonos con gigantescos jefes cada diez niveles.

Another World

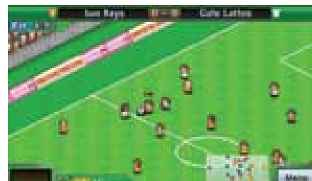
Sistema:	iPhone / iPad
Publica:	BULKYPIX
Desarrolla:	Éric Chahi
Precio:	4,99 €



La obra de arte creada por Éric Chahi cumple veinte años y para celebrarlos su creador ha decido que volvamos a disfrutar de las aventuras de su pelirrojo protagonista una vez más, dándole un lavado de cara a los gráficos, los cuales ahora tienen mayor resolución. En algunos momentos los controles táctiles del juego nos pondrán en apuros, ya que no son demasiado precisos.

Pocket League Story

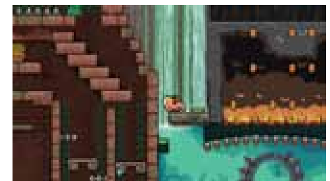
Sistema:	Android
Publica:	Kairosoft
Desarrolla:	Kairosoft
Precio:	3,75 €



Kairosoft no para quieta. Después de gestionar un equipo de carreras en Grand Prix Story, ahora nos tocara dirigir nuestro propio equipo de fútbol, desde ordenar los entrenamientos, gestionar fichajes… Incluso nos tendremos que ocupar de mantener nuestras instalaciones, ampliando el campo o mejorando el césped. Olvidaos de jugar los partidos, aquí lo importante será la gestión.

Temple Death

Sistema:	WindowsPhone 7
Publica:	Magiko Gaming
Desarrolla:	Magiko Gaming
Precio:	0,99 €



El catálogo de juegos en el MarketPlace de Microsoft crece lentamente, pero poco a poco van apareciendo títulos con el estilo retro que tanto nos gusta. Temple Death es uno de ellos, clásico plataformas como las de antaño donde tendremos que ir avanzando evitando todo contacto con enemigos y trampas o moriremos al instante.

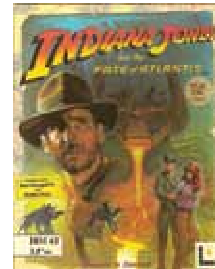


Un legado que llega hasta nuestros días. La búsqueda de la Atlántida vivió una segunda juventud gracias al lanzamiento hace un par de años de "El centro del Rey", que en su versión para Wii incluía "The Fate of Atlantis" para disfrute de todos los nostálgicos de pro.

Indiana

You don't look at

Jones and the Fate of Atlantis



SISTEMA: PC
AÑO: 1992
GÉNERO: Aventura Gráfica
PROGRAMACIÓN: LucasArts
PUNTUACIÓN: *****

LucasArts se convirtió rápidamente en una experta en la creación de aventuras gráficas gracias al talento de gente como Ron Gilbert o Hal Barwood, y las razones no son muy complicadas de ver… saltan a la vista.

La primera vez que disfruté de Fate of Atlantis no fue la primera vez que lo hice con una aventura gráfica de Lucas, pero si que fue uno de los primeros juegos de PC que compramos en casa para disfrute de mi inmaculado 286 y la recién adquirida Sound Blaster. Tras llevar unos meses devorando la información y capturas del juego que aparecía en revistas como Micromanía, el día que instalé este Indy IV como muchos lo llamábamos, fue el día en que comencé a ver al ordenador de trabajo como una máquina que podía hacer mucho más.

Sin embargo la aventura de Lucas no queda grabada en mi memoria por romper con uno de los mitos de las computadoras que existía en casa, sino porque es sencillamente uno de los videojuegos más inspirados y bien realizados de la historia. Ya de primeras el papel de Indiana Jones es atractivo para cualquiera, y si a ello le unimos una historia excepcional, una narrativa audiovisual digna de las mejores producciones de cine y unos puzzles macabros (¡malditos círculos concéntricos!), nos encontramos con una obra maestra que todos deberían probar al menos en una ocasión. Que tuviéramos la opción de elegir diferentes caminos en el transcurso de la aventura, que Lucas incorporara el olvidable sistema de puntos IQ para medir nuestros progresos, o que los gráficos y la banda sonora fueran punteros en aquella época, quedan relegados a un segundo plano gracias a la inmersión lograda una vez enfundados en los pantalones del bueno de Indy.

No olvidaré nunca aquellas tardes tras el colegio despejando nuevas zonas y encontrando la solución de algunos puzzles en colaboración con un amigo, pegados al teléfono y pasando la aventura casi al mismo tiempo pero sin estropearnos la sorpresa mutuamente. Lo mejor fue al llegar a la Atlántida, cuando todo da un pequeño giro en torno al escepticismo del inicio de la aventura y percibimos en el aire que "va a pasar algo".

Las últimas secuencias y la sensación de que en ocasiones podemos morir (algo extraño en aventuras de Lucas) acrecentaban el espíritu aventurero que impregna al juego de arriba abajo, algo que muchas superproducciones posteriores adolecen para su propio escarnio.

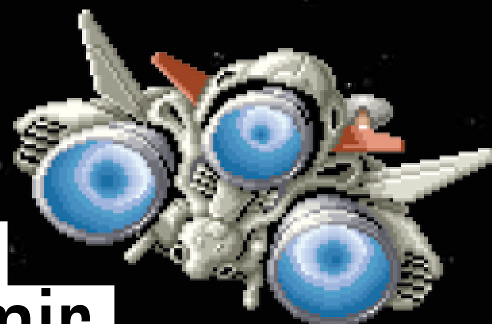
RICHTER × 00

Castlevania: Symphony of the Night PSX/Saturn (Konami) **1997**

Pocos juegos tienen un comienzo tan espectacular y la vez tan inesperado como Castlevania: Symphony of the Night. El comienzo del mejor Castlevania de todos los tiempos, según muchos, entre los que me incluyo, es uno de los comienzos más extraños de los videojuegos. Aunque una vez lo entiendes, de extraño tiene poco. Pero empezar un juego, enfrentándote al temido Dracula, a modo de enemigo final de fase y nada más salir al ruedo, es algo que nunca se olvida. Luego entiendes que se trata de la batalla final de otro juego, Dracula X de PC Engine, que se ha trasladado al comienzo de este, como nexo de unión entre ambos juegos. Por suerte, a pesar de la transformación de Dracula en un monstruo enorme, después de conseguir acabar con él, te sera imposible morir, ya que si lo hacemos seremos resucitados por María, que hace acto de aparición en pantalla para resucitarnos y además darnos inmunidad y más poder para acabar con Dracula de una vez por todas. Pocos juegos dan comienzo con un enemigo final.


1UP!

R-TYPE



Para mi, un adicto a los shoot'em'up desde que tengo memoria, hay una imagen que podría resumir fácilmente el espíritu y el estilo de ese género durante finales de los 80 y principios de los 90...

La nave R-9, cargada con su esfera de energía y dispuesta a enfrentarse cara a cara con Dobkeratops, el primer gran enemigo del ejército Bydo. Durante esos años que dieron carpetazo a mis pantalones de pana pude disfrutar, primero en los arcades y luego en mi Super Nintendo, de la que sería una de las grandes sagas de los shooters horizontales. Os invito a repasarla desde sus inicios en los salones recreativos hasta su reconversión en juego de estrategia para PSP, un buen ejemplo de como la vida de una saga puede llegar a extenderse mas allá de la de su empresa madre Nos ponemos el casco y nos metemos en la carlinga de la nave. Bydo nos espera...

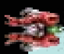
Por: Antxiko











El temido ‘Dobketarops’ nos esperaba al final del primer nivel e ilustraba magistralmente la publicidad de la época. Su presencia suele repetirse en otros títulos de la saga, aunque cambiando apariencia.

1987
R-Type (Arcade)

La década de los 80 fue una época dulce para Irem, triunfando en los arcades japoneses con algún hit año tras año, **Moon Patrol** (1982) y **Kung Fu Master** (1984) son muestras de ello, pero no sería hasta julio de 1987 cuando Irem encontraría un filón a explotar en mayor o menor medida durante los próximos 20 años: R-Type llegaba a los arcades.

La historia nos traslada al futuro siglo XXII, donde la humanidad es atacada por una raza que en principio se cree alienígena, los **Bydo**. Durante el transcurso de la saga descubriremos que ese malvado enemigo es en realidad una creación del hombre, un experimento fallido mezcla de arma biológica y mecánica que se vuelve contra sus creadores. En nuestras manos recaerá el deber de proteger el universo y acabar con el ejercito de Bydo, para ello dispondremos del mejor caza estelar, el **R-9**, junto con la “**Fuerza**”, una esfera que contiene parte de la misma energía que mueve al ejército Bydo. Podremos acoplar esta esfera tanto a la parte trasera como delantera de nuestra nave, disparando, además también podremos desprendernos momentáneamente de ella l**anzándola contra nuestros enemigos y disparar de manera remota**, y por supuesto utilizarla a modo de escudo contra los disparos enemigos. Durante el transcurso del juego nos haremos con tres *power-ups* diferentes para nuestra esfera. El rojo nos otorgará un **láser frontal** muy efectivo, con el azúl podremos disparar un **doble láser en diagonal** que rebotara en las paredes, y con el power-up amarillo dispararemos hacia el techo y el suelo mediante unas **llamaradas** que los recorrerán en busca de enemigos. Completando nuestro arsenal dispondremos de misiles teledirigidos, sin olvidarnos del arma base, un potente cañón que **podremos cargar manteniendo pulsado el disparador** para acumular energía y soltarla de golpe. Aparte de todo esto teníamos a nuestra disposición los famosos **Bits**, hasta dos esferas de menor tamaño que la “Fuerza” que se acoplarán a la parte inferior y superior de nuestra nave y que junto con los nuevos misiles teledirigidos nos ayudarán en nuestra dura misión de terminar con el ejercito Bydo de una vez por todas.

R-Type tuvo tal acogida que prácticamente todos los sistemas de la época recibieron su respectiva versión, no sin ciertas curiosidades, como la decisión de Hudson de dividir el juego en dos tarjetas para el mercado nipón en PC-Engine debido a la falta de tiempo. Posteriormente comercializaron **R-Type Complete CD**, que ya si que incluía los dos juegos originales además de escenas animadas y una banda sonora remezclada estupenda. Curioso también el caso de su versión para Commodore 64 desarrollada por **Factor 5**, ya que antes de comercializar la versión oficial existía en el mercado un juego extremadamente similar, **Katakis** (tratado posteriormente en este articulo), un clon que superaba en muchos aspectos al oficial, pero que a la distribuidora le costó una demanda por plagio por parte de Activision que poseían los derechos sobre el juego de Irem en aquellos momento.

Por otro lado, en 2009 vemos reeditadas una vez más las dos primeras partes de la saga, aunque en un sistema mucho más potente. En **R-Type Dimensions** podremos disfrutar de los dos primeros juegos de la saga, pero esta vez en un entorno enteramente en 3D, con la cámara colocada con un ligero ángulo que otorga al juego mucha más profundidad, con fantásticos efectos de luces y todo esto en alta definición. Además se incluye una banda sonora remozada de manera sublime. Si no nos interesa tanta parafernalia moderna podremos jugar en modo original, con los gráficos y músicas del arcade, o podremos elegir un modo intermedio, que mezcla el nuevo diseño en 3D con filtros gráficos que le dan un aspecto mas retro.

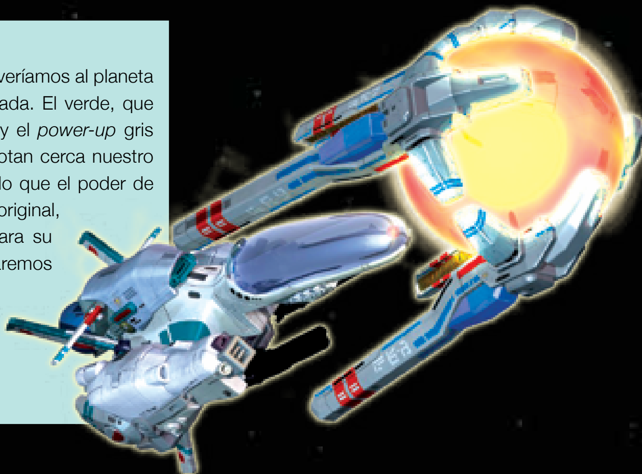




1989
R-Type II (Arcade)

Dos años después de triunfar en los arcades llegó **R-Type II**, retomando la trama del anterior volveríamos al planeta de los Bydo, esta vez con algunos *power-ups* nuevos que nos ayudarán en nuestra particular crazada. El verde, que es una versión actualizada del láser diagonal ya que ahora también es medianamente teledirigido, y el *power-up* gris que nos hace entrega de un arma de corta distancia pero muy efectiva, lanzando bombas que explotan cerca nuestro con una gran onda expansiva. Además podremos rellenar dos veces nuestra barra de disparo, por lo que el poder de ataque se multiplica. A pesar de las pocas novedades y de un desarrollo prácticamente idéntico al original, son recordadas especialmente las conversiones para máquinas de Nintendo, como la realizada para su “flamante” cerebro de la bestia en 1991, con **Super R-Type**, una especie de híbrido del que hablaremos a continuación y que incluía cuatro niveles de R-Type II junto con otros tres nuevos para la ocasión.

En **Game Boy** aparecería en 1992 una buena conversión realizada por **BITS** con el gran **David Whittaker** encargado de la música. **Arc Developments** también supo hacer un gran trabajo con su versión para **Amiga** (en Atari ST pasaron más desapercibidos), logrando obtener un calco casi exacto al arcade teniendo en cuenta la diferencia de potencia entre el hardware.



1991
Super R-Type (SNES)

Irem sabía a principios de los noventa que el futuro eran las consolas, y aún con un pie dentro de los arcades durante los próximos años, se lanzó en serio a por el mercado. **Super R-Type sería la apuesta de Irem para inaugurar su catalogo de SNES**, desarrollado con prisas para ser incluído en el catálogo inaugural de la consola, pero aún así llegando al mercado ocho meses después que la consola de la "gran N". A los cuatro niveles sacados de su segunda instancia se les suman otros tres totalmente nuevos, que entonan bien con los originales. Si las anteriores entregas eran conocidas por su alta dificultad Irem rizaría el rizo con esta, ya que si terminan con nosotros en cualquier parte del nivel tendremos que volver a empezar desde el inicio de este, una auténtica locura que hizo desear a más de uno tirar el cartucho por la ventana de su habitación. Yo personalmente nunca he sido capaz de terminarlo. También sería recordado por sus continuas ralentizaciones (que realmente ayudaban al jugador más que molestarle), y sería injusto olvidar la **tremenda banda sonora del juego**, una de las mejores que pueden escucharse en las 16 bits, sorprendente, si tenemos en cuenta que no deja de ser un cartucho aparecido en los primeros meses de vida de la Super Nintendo.

Se comenta que el origen real de Super R-Type es una especie de "compensación" por el acuerdo alcanzado entre Irem y Nintendo por la distribución de las máquinas arcade en Estados Unidos, realizada por la propia Nintendo.



Las famosas ralentizaciones de Super R-Type para SNES se hacen aún más patentes en la versión PAL del juego a 50hz. Las prisas obligaron a IREM a tener listo el juego para los primeros meses de vida de la consola en Japón.



1992
R-Type Leo (Arcade)

R-Type se despidió de los arcades con este titulo. En esta ocasión no lucharemos contra los Bydo, sino contra otra creación humana. **Major**, el superordenador encargado de controlar Edén, un planeta colonizado por los humanos. **Nuestra nave no cuenta con la "Fuerza"**, ya que todavía ésta no habría sido inventada por los humanos debido a que cronológicamente este juego transcurre antes de los sucesos del primer R-Type. En su lugar contamos con unos pequeños aliados, parecidos a los bits, que dispararan en la dirección contraria en la que se mueva la nave, además también podremos lanzarlos contra los enemigos, emulando a la futura "Fuerza".

1993
R-Type III: The Third Lighting (SNES)

Por vez primera en la saga **podremos elegir tres tipos de "Fuerza"** antes de empezar la partida, cada una de ellas contando con sus propios *power-ups*, pero una vez elegida no podremos cambiarla sin volver a comenzar el juego. Irem suavizó en cierto modo la dificultad, situando puntos de control en los niveles, de modo que al ser destruidos no comenzábamos de nuevo la fase desde el principio. Un gran trabajo el de Irem con su versión para Super Nintendo gracias a unos **gráficos potentes que explotaban el Modo 7 de manera sabia**, repleto de efectos gráficos muy interesantes y diseño de niveles inspirados. Las ralentizaciones son raras y la banda sonora sigue pegando fuerte, convirtiéndose sin duda en uno de los mejores shooters del catálogo de la consola. Es una lástima que la versión para GameBoy Advance, aparecida en el mercado una década después, dejara tanto que desear, ya que aún contando con unos gráficos muy parecidos al original, la jugabilidad era desastrosa por culpa de un sistema de colisiones nada optimizado, en parte debido a que el pequeño estudio italiano encargado de la conversión no dispuso del código fuente original, así que tuvieron que programar el juego prácticamente desde cero.
Una oportunidad perdida.







1998
R-Type Delta (PSX)

Entre 1994 y 1997 **Irem se despedazó**, sus programadores estrella fundaron Nazca, artífices de una de las mejores sagas (Metal Slug) en el género de las plataformas de acción. La división de arcades se independizó y paso a llamarse Apies y otra gran corporación japonesa, Nanao, se hizo cargo de la división de desarrollo de videojuegos usando la marca Irem. Estos últimos serían los encargados de resucitar su franquicia estrella en la 32 bits de Sony. **Delta es el primer título de la saga que hace uso de las 3D**, aunque el desarrollo del juego, al igual que el resto de títulos, es el de un shoot'em'up horizontal bidimensional. **Podremos elegir entre tres naves diferentes**, cada una con su propia "Fuerza", la R-9A Delta, evolución de la aeronave original y dotada de un armamento parecido; la R-X que usa una especie de tentáculos salidos de su esfera para atacar, y por ultimo la R-13, dotada de un láser que podremos usar a modo de látigo contra nuestros enemigos. Al terminar el juego desbloquearemos una cuarta nave, la POW. Como añadido, **la "Fuerza" podrá cargarse con la energía de los enemigos** y al alcanzar el 100% de capacidad nos permitirá lanzar el súper ataque Delta.







La versión del recopilatorio para PlayStation es prácticamente calcada al original maquinero, aunque también es cierto que los seguidores de la saga echamos de menos la inclusión de algunos extras.

1999
R-Types y R-Type DX (PSX y GBC)

En el año del estreno de Matrix en los cines de todo el mundo Irem seguía reeditando sus dos primeras versiones de la saga. Primero en **R-Types para PlayStation**, **una conversión directa de los arcades**, con idénticos gráficos y músicas de los originales. Una buenísima opción para los nostálgicos como nosotros. **R-Type DX por otro lado es también una recopilación,** pero obviamente en vez de usar las versiones arcade se añadieron las anteriores entregas de Game Boy. En DX podíamos disfrutar de las versiones originales en grises para la "tocho" de Nintendo, su correspondientes adaptaciones a color, y por último el denominado modo DX, muy interesante y que permitía jugar las dos entregas de una tacada. Técnicamente bastante bien realizado teniendo en cuenta las limitaciones de este hardware, **R-Type DX es probablemente el matamarcianos más completo** que podrás encontrar en la portátil de Nintendo.









1991
Armed Police Unit Gallop

Nos encontramos en el mismo universo de las anteriores entregas, pero esta vez **no lucharemos contra el ejercito Bydo, sino contra los Mad Cars**, que son vehículos autónomos creados por el hombre, pero que los Bydo han infectado para atacar a los humanos. Formamos parte de una unidad policial creada especialmente para la ocasión, los Gallop. Se podría considerar este título como una intentona por parte de Irem de seguir estrujando su gallina de los huevos oro, **creando una especie de "spin-off" de la saga**, aunque por desgracia el resultado final es mediocre, con un juego entretenido pero que no aportaba nada nuevo salvo que por primera vez **podremos controlar la velocidad del scroll** mediante el movimiento de nuestra nave. Cuanto más a la derecha la coloquemos en pantalla más acelerará ésta, de ahí que al finalizar el nivel se nos premie por la velocidad a la que lo terminemos. El equipo de este juego se redimiría dos años después con **In the Hunt**, un fantástico shoot´em´up protagonizado por un submarino que vería la luz tanto en Saturn (tendrían que pasar otros 18 años hasta volver a ver un título de Irem fuera de las consolas de Sony) como para PlayStation y Windows.





2003
R-Type Final (PS2)

Otro lustro después de la anterior entrega, Irem vuelve a programar en exclusiva para una consola de Sony un nuevo título de la saga, último del género shoot'em'up, pero cargado hasta los topes de naves y "Fuerzas" diferentes. Los desarrolladores integraron hasta 101 naves que tendremos que ir desbloqueando durante la partida, muchas de las cuales son modificaciones menores de las ya conocidas. Tema aparte son las 53 "Fuerzas" diferentes que podremos utilizar durante el juego, todas las utilizadas durante la saga y unas cuantas nuevas, sin contar además las 83 armas diferentes que hay distribuidas por el juego o los 10 misiles diferentes, combinaciones infinitas hasta llegar a lo absurdo. Con este título se cerraron quince años de una saga que reinventó un género, diez juegos que harán que recordemos a Irem como uno de los grandes de los shooters, reciclada en sus ultimas entregas y reconvertida al genero de la estrategia táctica por turnos como veremos a continuación. Extraño destino sin duda.





El episodio final de R-Type como shooter dividió también en cierto modo a todos sus seguidores. R-Type Final fue un caso extraño en el típico desarrollo de los juegos de la compañía nipona, con momentos muy tranquilos donde no aparecía nada en pantalla, mezclados con otros fuirosos en los que esquivar los disparos sólo está reservado a los más hábiles con el mando. Los gráficos tampoco acompañaron demasiado, y de hecho posee un diseño algo descuidado y menos orgánico que el visto en entregas anteriores.



2007
R-Type Command (PSP)



Veinte años después de su primera incursión en los arcades, una nueva entrega de esta genial saga vería la luz, pero lejos de repartir disparos a diestro y siniestro como el clásico shoot'em'up, ahora tendremos que **organizar tropas y aprovechar los recursos del universo** para derrotar a la facción enemiga. El desarrollo del juego es parecido a títulos como Risk o Panzer General, con el tablero distribuido en hexágonos, aunque con la salvedad de que jugaremos al estilo "shooter", avanzando de derecha a izquierda por el mapa, con la base enemiga colocada como si de un enemigo de final de fase se tratara. Primero jugaremos de parte de los humanos, para posteriormente pasarnos al bando enemigo y pelearemos por primera vez desde el punto de vista de los Bydo. **Su fantástico guión ayudó al menos a ampliar la información del universo** del que llevábamos disfrutando tantos años.



2009
R-Type Tactics II: Operation Bitter Chocolate (PSP)

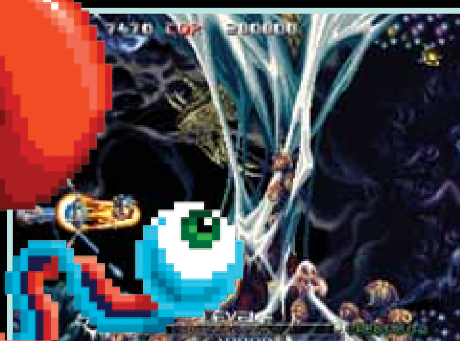
El conocido en Europa como R-Type Command tuvo una segunda parte únicamente para el mercado japonés donde sería bautizado como R-Type Tactics II. El juego recupera la historia de su anterior entrega, pero nueve años en el futuro, con un grupo rebelde afincado en Marte conocidos como los **Granzera** dando guerra al resto de la humanidad. Los **Bydo** por su parte seguirían intentando librarse de la raza humana. Las unidades disponibles se multiplican por dos, pasando las dos decenas diferentes y además podremos jugar tres campañas diferentes, la de los humanos, los Granzera y por último de nuevo volveremos a ponernos en la piel de los Bydo.
Tactics II es por ahora el último juego de la saga, y aunque muchos nostálgicos esperamos que Irem recapacite y resucite el modelo del shooter a pesar del epitafio que supuso R-Type Final, parece que no veremos a la R-9 de nuevo surcar el espacio profundo en laberínticos escenarios librándose de las hordas de enemigos a base de lásers.



1988
Katakis (C64)

Manfred Trenz es conocido por ser el programador principal para Commodore 64 de Turrican, un clásico que se convirtió en una referencia del entretenimiento europeo en 1990. Dos años antes la carrera de este joven desarrollador vivió algo curioso al programar primero un clon y luego la versión oficial del juego de Irem. Como gran seguidor de R-Type que era, quiso desarrollar un juego lo más parecido a este, tras buscar aleatoriamente en el listín telefónico de su Alemania natal encontró un nombre griego: **Katakis**, decidió sin pensarlo demasiado que así se llamaría su juego. Unos brillantes gráficos, una jugabilidad ajustada y una gran banda sonora hicieron que el titulo triunfase al instante. Pero era tan similar a R-Type que **Activision se decidió a denunciar** a la distribuidora, Rainbow Arts, por sus más que evidentes parecidos. Katakis desaparecería de las tiendas para reaparecer un poco después con algunos cambios en su desarrollo, diseño de niveles y un nuevo nombre, **Denaris**. Posteriormente Activision contrataría a Trenz para ser el programador principal de R-Type en Commodore 64 rendida ante las evidencias del talento del joven programador y su equipo en Factor 5.





1995
Pulstar (NEOGEO)

Aicom fue una desarrolladora conocida por sus muchas creaciones basadas en juegos clásicos. Suyo era por ejemplo **Viewpoint**, calcado en diseño al mítico **Zaxxon** de Sega. En el 95 se inspiraron de nuevo en otro grandísimo clásico, la saga que nos ocupa, para desarrollar **Pulstar**. Los gráficos prerenderizados con un diseño muy logrado pero siguiendo las pautas fundadas por R-Type, con una esfera de fuerza prácticamente idéntica al original y armas parecidas, incluyendo la posibilidad de cargar el arma base para luego disparar de golpe con gran potencia. Sólo cuatro niveles y terminaremos con el juego, haciéndose un tanto corto, pero debido a su dificultad media podremos terminarlo sin invertir demasiadas partidas.

2005
Dovez: The second wave (PC)

En 2005 se publicó Dovez: The Second Wave, juego Indie de origen alemán que hará a mas de uno recordar al caza estelar R-9. Al igual que R-Type Delta este títutlo también se renderiza enteramente en 3D, pero el desarrollo será bidimensional. Enemigos, armas y básicamente todo el juego recuerdan constantemente a R-Type, pero el diseño de las fases, los controles y la jugabilidad mediocre hicieron que el juego no vendiera demasiado, así que los desarrolladores mandaron a paseo a la productora y empezaron a venderlo en su propia página web en 2009.





19xx
Magic Dragon (NES)

El mercado coreano, al igual que el chino, lleva infestado desde hace treinta años con copias piratas sin licenciar o clones absurdos de cualquier titulo o consola que cuente con algo de fama. De Corea nos llegaron en su día los Sonic para NES y los Mario Bros para MegaDrive, nefastos juegos diseñados para ser vendidos en mercadillos callejeros, de los cuales nació también este Magic Dragon, juego que copia sin gracia alguna al R-Type original, pero de manera vergonzosa, con gráficos burdos y simples y con un control desastroso. Llegaba a tal punto la falta de calidad del titulo que en muchos puntos del juego nos estrellaríamos con muros invisibles haciendo imposible terminando, tal vez de manera deliberada por su programador.

Repasamos algunas de las carátulas de videojuegos más curiosas, sorprendentes o bien realizadas de la historia.



Where Time Stood Still (1988)

Ver esa portada era un viaje instantáneo a películas como "La isla misteriosa" y otras de aventuras de los 60 y 70, en las que los protagonistas quedaban atrapados en remotos parajes con bestias antediluvianas y si los dinosaurios no eran suficiente reclamo, ahí estaba esa despampanante rubia con esas sugerentes transparencias invitándonos a comprar el juego.



Legend of Illusion (1995)

Seguro que esta portada no le suena a mucha gente, y no es raro, porque este juego solo salió en Brasil, donde la Master System todavía se sigue vendiendo a día de hoy. Por lo demás no deja de ser una portada que cumple sin más. Muestra los personajes de Disney sin florituras y sin buscar un diseño innovador. Conservadurismo Disney en estado puro que se permite un par de licencias en la expresión y dinamismo "feroz" de los personajes, pero que muy bien podría haber sido la misma que para aquel lejano Fantasia de Megadrive por ejemplo.



Miami Chase (1990)

¡Ja! ¿Quién diría que este es uno de los primeros juegos de Team 17, famosos por Alien Breed o Worms entre otros? Un macarrilla de tres al cuarto portando pistola y chupa de cuero y un Ferrari en segundo plano. ¿Necesitábamos algo más para ir corriendo a la tienda y comprarlo? Nosotros no desde luego...



Sonic (1991)

Hay tanto condensado en esta po
de un poco más arriba están re
principios de los 90. Una figura
degradados al acrílico, pose "n
sobre un fondo pasteloso con f
de las cajas de Sega y la tipo
de que época estamos habl
nombre, ¿eh?). Un trabajo
décadas y que permite que





Shatter Hand (1991)
Una portada que no puede ser más fiel al título y al desarrollo del juego. La mano destrozada (como indica el título) del protagonista ya nos dice qué es lo que tenemos que hacer a lo largo del juego. Abrirnos paso a puñetazos reventando todo lo que se nos ponga delante. El diseño podría ser mucho mejor, es cierto. Y es de esas portadas con tufillo cutre y poco trabajado, pero al menos no podemos decir que nos esté vendiendo algo distinto a lo que es el juego en si.



Mac Attack (1986)
Mac Attack es un clon del famoso Burger Time, cuya versión oficial salió para MSX en 1986. El mismo año Bytebusters programó otra cambiándole el nombre y la vendió con una portada "de gasolinera" que no incluía capturas de pantalla para que el plagio no resultara tan evidente. La sinopsis, muy parecida a la del original, y el dibujo de una hamburguesa ya daban pistas suficientes para saber de qué iba el asunto.



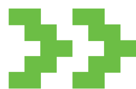
Bad Cat (1987)
¡Me pareció ver un lindo gatito! Pues no, va a ser que no. Porque este gato puede ser de todo menos lindo. Malo, sí. Pero con las pintas que le dibujaron el juego se podría haber llamado perfectamente 'Psycho Cat' o incluso 'Devil Cat', títulos mucho más acordes a las pintas que gasta el minino.

rtada que no sabemos ni por donde empezar. En esa ilustración sumidas tendencias artísticas y sociales de finales de los 80 y a estilizada y algo chulesca en primer plano, pintada a base de umber one" y mirada al espectador en colores fuertes, y todo ello iguras geométricas y personajes del videojuego. La rejilla del diseño grafía hacen el resto, sólo con mirar la caja casi se puede adivinar ando y la consola a la que pertenece el cartucho (y eso sin mirar el francamente bueno que ha trascendido a lo largo de estas últimas e un mito como Sonic permanezca inalterable en nuestras mentes.

Hewson Consultants

La calidad como constante en una compañía mítica de los ochenta

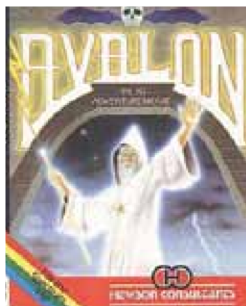




La casa que hoy nos ocupa es una de esas empresas de las que es imposible pensar en algún videojuego mediocre.

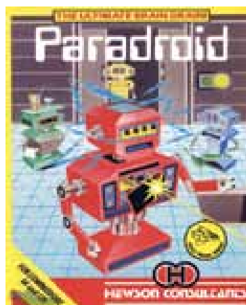
MEJORES TITULOS:

1984



Avalon

1985



Paradroid

1989



Stormlord

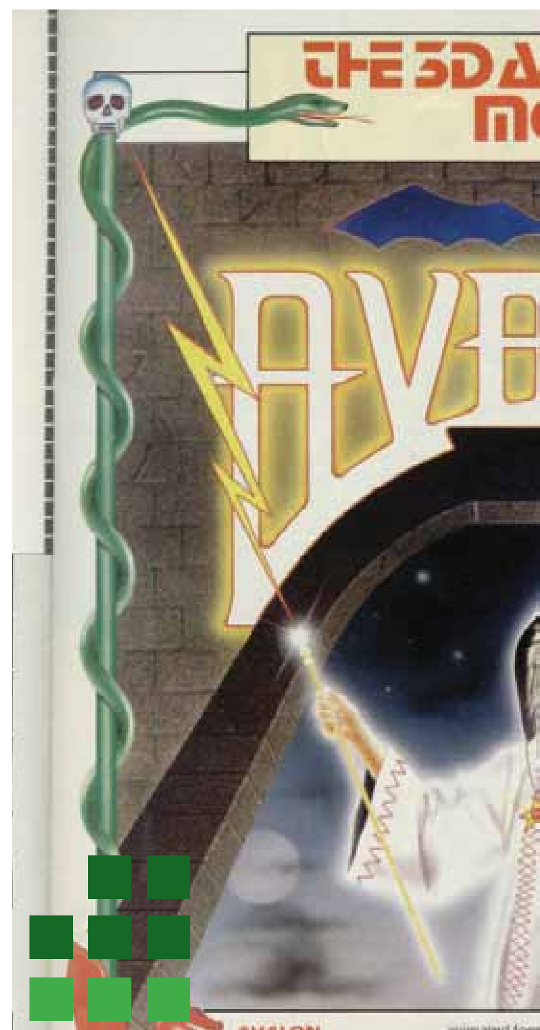
Su parsimonioso ritmo de lanzamientos conjugaba constantemente con una calidad susceptible de hacer sonrojar a cualquier videojuego que se le ocurriera asomar la cabeza para medirse a la siempre interesante carrera de Hewson. No en vano, nombres tan prestigiosos como **Andrew Braybrook**, **Steve Turner**, **Dominic Robinson** o **Raffaele Cecco** firmaban los magnos títulos de esta veterana compañía, a todas luces símbolos de producción excelsa.

Todo comenzó cuando **Andrew Hewson**, un químico de Oxford que por aquellos entonces trabajaba en el Museo Británico, comenzó a interesarse por el entonces incipiente mundo de las computadoras, sobre todo después de ver la implementación de los primeros ordenadores "baratos" en el gran público anglosajón. Su inquieta mente creativa le llevó a conocer de forma superficial los entresijos de la programación de los Spectrum, realizando para la máquina de Sinclair un programita llamado "Hints and Tips", que hacía las veces de guía turística a través de la pantalla… y se publicó. Contemplando lo que hacían algunos conocidos suyos que realizaban pequeños videojuegos, tuvo una idea más o menos clara de la demografía de este campo, no dudando en consecuencia en lo que a montar su propia empresa de ocio electrónico se refiere. Así, en 1980 nació **Hewson Consultans**, en cuyos comienzos vendía por correo sus productos, a través de los anuncios que colocaba en las publicaciones informáticas dé la época. Curiosamente, Andrew Hewson llegaría también a ser columnista en la revista "Sinclair User".

Los comienzos

Mucho antes de que los títulos míticos de Hewson comenzaran a hacerse hueco entre el corazón de los usuarios de la época, los cuatro gatos que por entonces componían la empresa publicaron algún que otro título significativo en términos históricos, a modo de pilares en lo que sustentar la experiencia inicial de una empresa en ciernes. Es por ello que no sería de justicia valorar con un rasero objetivo un lanzamiento como **Space Intruders**, que no era más que uno de los múltiples clones que de Space Invaders recibía el pobre ZX81. Más meritorio era el esfuerzo de **Kim W. Topley** de cara a llevar el mundo de la aventura al Spectrum con **Quest Adventure**, una epopeya gráfico-conversacional de humilde propuesta que, miren ustedes por dónde, resultó tener un éxito relativo allá por 1983.

Entre ese mismo año y el siguiente haría acto de aparición la llamada "trilogía **Seiddab**", donde un jovencísimo **Steve Turner** se daba a conocer con tres títulos de altura: **3D Space-Wars**, **3D Seiddab Attack** y **3D Lunattack**. Cada una de las entregas, fuertemente influenciadas por el clásico Battlezone de Atari, fue recibida más que positivamente por público y crítica, motivando incluso una cuarta entrega de la serie en 1985, conocida bajo el nombre de **Astroclone**. A modo de curiosidad, cabe decir que la trilogía original se puso más tarde a la venta recopilada para la Rotronics Wafadrive, un particular



periférico que competía en la misma liga del ZX Interaface 1 y del más popular ZX Microdrive.

El mismo Turner volvería a regalar prestigio a Hewson con una serie de dos juegos a cual más espectacular y divertido: **Avalon** y **Dragontorc**. Bajo el hoy vetusto género de la videoaventura, Avalon nos contaba la historia del mago Maroc, en la complicada misión de destruir al oscuro Avelach. La misma premisa se repetiría en la secuela, y en ambos casos contábamos con un detalle de extrema curiosidad: nuestro protagonista no podía morir. Ciertamente, controlábamos la imagen astral de Maroc, y la 'muerte' únicamente conllevaba el hecho de que volviéramos al cuerpo físico del mago y… vuelta a empezar. En cualquier caso, ambos títulos fueron todo un éxito, reapareciendo compilados en un pack con el original nombre de Avalon + Dragontorc.

Pero Hewson no era solo el incombustible Steve Turner… ¡casi! Hewson lanzaría por aquella época un interesante plataformas llamado **Technician Ted**, programado por **Steve Marsden** y **David Cooke**. Pero sería por aquellos entonces cuando llegaría un genio llamado **Andrew Braybrook** con un sensacional juego para Commodore 64 llamado **Paradroid**. Puro ejercicio mental ambientado en un robótico universo de ciencia ficción, fue portado por su amigo Turner -ambos formaban una sociedad conocida como GraftGold- para los ordenadores Spectrum incluyendo toda una serie de novedades que harían de **Quazatron** (que así se llamaría esta versión) un videojuego totalmente novedoso. Sin embargo, su secuela, Magnetron, apenas aportaría novedades… detalle que se le perdonaría al ser el juego tan rematadamente bueno.



El catálogo aumenta

Cada vez eran más los programadores talentosos que se acercaban a Hewson con ánimo de darle proyección a sus programas. Con Braybrook y Turner a toda mecha (publicando auténticos clasicazos como **Gribbly's Day Out** o **Astro Clone**, respectivamente), nuevos nombres se hacían hueco en pos de alegrar a los siempre receptivos usuarios de ordenadores. Así, 1985 y 1986 serían dos año en los que celebraríamos títulos como **Firelord** (por **Stephen Crow**, una auténtica leyenda del software de entretenimiento), **Pyracurse** (por **Mark Goodall** y **Keith Prosser**), el simulador de trenes **Southern Belle** (por **Mike Male** y **Bob Hillyer**) o el gran **Uridium** de **Dominic Robinson**.

Sin embargo, en 1987 contemplaríamos toda una explosión de grandeza en Hewson. A toda esta lista de magos de la programación se les uniría un talentoso **Raffaele Cecco**, que con veinte añitos en su haber dejó perplejos a propios y extraños con auténticas maravillas lúdicas a la usanza de **Exolon** o las dos entregas de **Cybernoid**. En todos los casos, Cecco presentaba ejemplares ejercicios de acción pura y dura, conjugando sabiamente una mecánica jugable tan simple como adictiva a la par que adornaba la pantalla con hermosísimos motivos gráficos. Remató su leyenda en los ocho bits con **Stormlord** y su secuela **Deliverance**, redondeando una faena que llegó a convertirlo, según el magazine "Your Sinclair", en una de las mayores estrellas del universo Spectrum.

Pero sus compañeros de oficina tampoco se quedaban atrás. Y es que en Hewson no salía ningún título que siquiera tuviese algún pequeño atisbo de mediocridad… y de ello da buena fe un mito jugable como **Nebulus** (obra de **John M. Phillips**, que también programara Impossaball), posiblemente el juego más internacional de la productora. Aparte de haber pisado la práctica mayoría de ordenadores y videoconsolas habidas y por haber, Nebulus puede presumir de ser uno de los lanzamientos con el nombre más cambiante de todos los tiempos: Castelian, Tower Toppler, Kyorochan Land o Subline son algunos de ellos.

Mientras, **Steve Turner** quemaría sus últimos cartuchos para con Hewson desarrollando el genial **Ranarama** y participando junto a **Dominic Robinson**, **John Cumming** y **Stephen Crow** en **Zynaps**, uno de los matamarcianos más impresionantes que jamás haya pisado un ordenador de ocho bits. Y ya con el bombazo Stormlord de por medio, sería entre el furioso arcade **Marauder** y el sangriento **Onslaught** por donde encontraríamos el fin de Hewson Consultants como compañía.

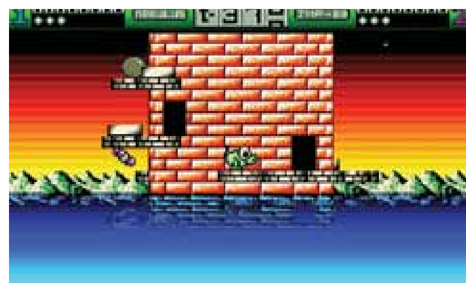
Extrañamente, tuvieron la visión comercial de reciclarse a sí mismos y volver a sembrar una nueva semilla en las computadoras de 16 bits, renaciendo en la era del ST y del Amiga bajo el nombre de **21st Century Entertainment**, desde donde publicarían majestuosas obras como **Nebulus 2**, el espectacular **Deliverance** o los fabulosos **Pinball Dreams** y secuelas de Digital Illusions. Una nueva era que, aún con reminiscencias de calidad, difícilmente harían olvidar la grandeza de una Hewson a todas luces insuperable.



Firelord. Espectacular arcade aventurero obra de Stephen Crow.



Uridium. Un shooter con scroll controlado por el jugador que supuso toda una revolución en el género.



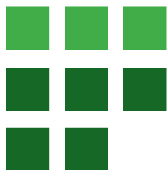
Nebulus. Uno de los juegos más portados del catálogo de Hewson, se caracteriza por su sencillez y addiccón.



Zynaps. Shooter espectacular como pocos para los ordenadores de 8 bits.



Ranarama: Divertido como pocos, el juego de Steve Turner fue uno de los últimos en publicarse bajo el sello de Hewson.



Wizorb

Aqui llega otro clon de Breakout, Arkanoid y otros tantos, pero no os equivoquéis, Wizorb evoluciona un pelín la mecánica y está aderezado con un pequeños pequeños tintes RPG y unos gráficos que harán las delicias de todos seguro.



sistema: PC/Xbox Indie
origen: Canadá
desarrolla: Tribute Games inc.
género: Arcade
jugadores: 1
web: http://www.tributegames.com/

Algunos de los títulos más clásicos de esta nuestra corta historia de los videojuegos han sido copiados hasta la saciedad, bien en su totalidad, o bien derivando su mecánica hacia otros derroteros que no acaban de ocultar el origen. El bueno de Pong, primigenio juego donde los haya, ha servido como fuente de inspiración de muchos otros títulos. No nos atreveremos a decir que los juegos de tenis de las primeras máquinas se basaban más bien en la capacidad de "rebote" de una pelotita sobre un soporte más que en el deporte en si mismo (¿o quizás sí?), pero no es menos cierto que los juegos tipo Breakout, Arkanoid y demás, beben de todas, todas de aquel lejano Pong.

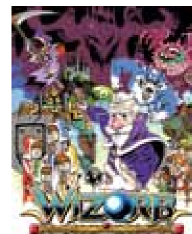
Podemos adornarlo de muchas maneras, vestirlo con mejores o peores gráficos y añadir nuevas mecánicas, pero en esencia el juego pervive casi siempre debajo de todas esas capas superficiales de añadidos y vueltas de tuerca. Así, a lo largo de las últimas décadas son varios los videojuegos que han recuperado la fórmula mágica, desde el mismo Arkanoid, que no es más que una evolución espacial del "rompemuros" de toda la vida, pasando por interesantes desarrollos como Devilish (Megadrive), Firestriker (SNES), Block Block (Arcade) o incluso Kirby's Block Ball (GameBoy), una clon nintendero con el rosáceo personaje como protagonista. De este modo ha sido relativamente fácil que Jonathan Lavigne y su pequeño equipo de Tribute Games inc. se decidieran a intentar sobar un poco más la vieja escuela y crear un interesante clon de dichos juegos para plataformas de descarga digital. Rodearlo, como veremos, de un halo mágico y medieval no es más que un adorno para que resulte un juego más atractivo de cara al jugador, porque la mecánica tradicional subyace por debajo y es realmente lo que funciona y engancha.

El mágico mundo de Gorudo se enfrenta a una temible amenaza. Una presencia maligna ha hecho acto de presencia en el tranquilo y pacífico reinado, y los dirigentes no pueden hacer nada para frenarlo. Sólo nosotros, un mago llamado Cyrus, somos su única esperanza. Gracias a que controlamos el arte secreto llamado Wizorb, podremos hacer frente a las diabólicas criaturas que invaden estas tierras y acabar con la amenaza de una vez por todas. El denominado arte del Wizorb no es más una especie de bastón mágico con poderes, que es capaz de disparar, atrapar enemigos o lanzar hechizos. ¡Lo que viene a ser la típica "raqueta" del Pong! Así que manos a la obra. Exploraremos el reino de Gorudo atravesando diferentes escenarios desde la ciudad de Clover hasta el mismísimo castillo en lo alto del monte Cauldron, mientras hacemos uso de nuestros reflejos para quitarnos de en medio a todos esos indeseables que nos impiden continuar nuestro camino.

En el juego controlaremos el bastón en la parte inferior de la pantalla y para continuar de nivel tendremos que destruir los "ladrillos" que aparecen en cada una de las fases y destruir a nuestros enemigos. Para ello nos aprovecharemos de su capacidad para disparar bolas que rebotan en las paredes, disparos, hechizos mágicos, etc. Podremos recoger en nuestro camino monedas que nos servirán para comprar nuevo equipamiento, y usar la magia con los que ejecutar determinados movimientos especiales. Gracias a todos esos detalles, Wizorb gana una nueva dimensión y no se queda únicamente en un clon del Breakout. Es verdad que la temática RPG es muy ligera, y apenas intercede en el desarrollo habitual del juego, pero también es cierto que supone un pequeño soplo de aire fresco sobre tan manida forma de jugar. Las vidas extras, las pociones y la forma de ayudar a los habitantes de los pueblos gracias al dinero que recolectamos, son sólo algunas de estas novedosas formas de interactuar con un juego tan viejo como la vida misma.

Gráficamente Wizorb nos encanta, gracias a su diseño basado en pixelotes, muy retro y bien realizado, no en vano los artistas que han trabajado en este título están ya curtiditos en este tipo de gráficos. Todo se mueve muy bien, no hay apenas efectos especiales que distraigan nuestra atención, y la paleta de colores es brillante y atractiva. Lo cierto es que el tiempo empleado por Lavigne y su equipo se nota bastante. Las músicas, también evocadoras de un tiempo pasado, están bien confeccionadas aunque pueden cansar tras llevar una hora jugando.

Wizorb no es un título muy largo, pero divierte y es sencillo, perfecto para esas partidas cortas sin muchas complicaciones que vienen bien tras un día de trabajo.



Hay mucho arte "embutido" en el juego. Jonathan ha contado con la colaboración de varios conocidos para elaborar ilustraciones promocionales como la que veis arriba. Ese póster es obra de Stéphane Boutin, compañero de fatigas de Lavigne al haber participado ambos en el desarrollo de Scott Pilgrim vs the World: The Game.



Ninja Senki
El título anterior a Wizorb desarrollado por Jonathan es un divertido plataformas gratuito que puede descargarse desde su página personal. Ninja Senki se asemeja en gráficos, jugabilidad y desarrollo a lo que podría haber sido el típico plataformas para GameBoy Color de mediados de los 90. Divertido, corto y sencillo de cogerle el truco.

http://www.ninjasenki.com/

El "arte" de Wizorb. Finalmente este es el artwork que suele ilustrar el juego de la desarrolladora canadiense y que encontraréis además en la web oficial del juego. Corrió a cargo de Michael Brennan, otro ilustrador de talento que se prestó a colaborar con el proyecto.



En la sencillez está el éxito. Una pala en la parte inferior, la consabida 'bola' y unos ladrillos por destrozar. Los desarrolladores complicaron un pelín el desarrollo típico de Arkanoid, pero no os asustéis, la base se mantiene inamovible..

Entrevista Jonathan Lavigne

Hablamos con Jonathan Lavigne (http://www.pixeltao.ca/), un joven diseñador de videojuegos canadiense que acaba de fundar su propia empresa de desarrollo de videojuegos, Tribute Games, y que ya nos sorprendiera hace un tiempo con su excelente plataformas gratuito Ninja Senki, un divertido tributo (nunca mejor dicho) a los plataformas de 8 bits.

Hace unas semanas apareció por fin su última producción, Wizorb, una especie de inteligente mezcla entre Arkanoid y juego de rol de gráficos pixelados bastante divertido que podéis adquirir desde ya en el bazar indie de Xbox 360. Le preguntamos a Jonathan acerca de su pasado como diseñador y grafista, de lo que piensa sobre la escena independiente y las plataformas de distribución y, por supuesto, acerca de sus planes de futuro.

Hola Jonathan, muchas gracias por atender a RetroManiac. En primer lugar nos gustaría por favor que nos contaras algo sobre ti, cuando comenzaste a desarrollar videojuegos, cuáles fueron tus primeros sistemas, tus primeras incursiones en el mercado comercial...

J.L: Comencé en primer lugar a programar juegos para Gameloft en el año 2002. Me contrataron como artista de pixelado para trabajar sobre todo en juegos de móviles en blanco y negro. Justin Cyr, con quien acabo de fundar Tribute Games, entró a trabajar también en Gameloft un mes después, y al igual que yo se dedicaba a los gráficos pixelados. Crear gráficos para este tipo de dispositivos era bastante complicado ya que carecíamos de colores, incluso de diferentes tonalidades de grises, así que teníamos que arreglárnosla para encajar los gráficos en pantallas con resoluciones tan pequeñas como 96x90 pixels. De todas formas era muy divertido y aprendimos mucho sobre estas técnicas. La tecnología en los teléfonos móviles ha evolucionado realmente rápido, así que casi sin darme cuenta me encontré diseñando juegos en 3D con millones de colores a mi disposición (¿recordáis N-Gage?). El primer juego que realicé desde el principio hasta el final del proceso de producción fue Gulo's Tale. Tengo muy buenos recuerdos de este título aunque no sea un título especialmente bueno.

Conocemos tu trabajo gracias sobre todo a algunas títulos para Ubisoft como el sorprendente beat'em up de las tortugas ninja para GameBoy Advance (RetroManiac nº4), o los más recientes Scott Pilgrim para el circuito comercial y Ninja Senki (indie). ¿De qué trabajo te sientes más orgulloso?

JL: Soy un fan incondicional de las tortugas ninja y de Scott Pilgrim, así que fue como un sueño trabajar en estos títulos. Sin embargo, como Ninja Senki es realmente mi proyecto personal, y fue el que además me obligó a aprender programación aparte de integrar los gráficos y el diseño general del juego, podría decirse que es realmente el trabajo del que estoy más orgulloso.

¿Cuáles son tus fuentes de inspiración principales?

JL: Gran parte de las fuentes de inspiración provienen de los buenos juegos de NES. Hay algo en su simpleza, carisma y quizá en la ingenuidad de esos juegos que casi ningún título actual puede igualar. También pruebo y disfruto con muchos juegos modernos, pero no son necesariamente el tipo de producto que me gusta hacer personalmente.

¿En qué otros juegos en particular te hubiera gustado participar?

JL: Aparte de hacer mis propios juegos, tengo una pequeña ilusión, y es que Capcom nos llame parece hacer un nuevo Mega Man de 8 bits. Sería un sueño hecho realidad, pero imagino que nunca ocurrirá...

¿Tienes algún videojuego o creador/diseñador favoritos?

JL: ¡Es difícil elegir a uno! El trabajo y la influencia Shigeru Miyamoto en el diseño de videojuegos es increíble. Aunque también me gustan Keiji Inafune y Akira Kitamura porque crearon Mega Man, que es mi serie favorita desde siempre. Y admiro profundamente a Shinji Mikami (Vanquish) y George Kamitani (Vanillaware), por lo que están consiguiendo en la actualidad.

Acabas de terminar Wizorb, una especie de Arkanoid medieval con toques fantásticos y algunas características RPG, que va dirigido al PC y la zona indie del bazar de Xbox 360. ¿Nos puedes contar algo sobre el juego? ¿En que se diferencia del resto de clones basados en Arkanoid?

JL: Wizorb se basa en los típicos clones del "Breakout", pero se diferencia de otros "imitadores" en como puedes utilizar la magia en tu provecho para pasar de nivel. También incluye algunos elementos típicos de los RPG, como pueden ser ganar oro para ayudar a la gente del pueblo a reconstruir sus casas, o comprar ítems de mejora. También hay algunas áreas secretas en el juego en las que tendrás que salvar a los niños que han sido secuestrados. El otro punto fuerte es el ambiente, los personajes y las animaciones.

RM: El juego ya está disponible en el bazar de Xbox. ¿Para cuándo podemos esperar la versión PC?

JL: Espero que en breve. (Nota. En el momento de la aparición de este número de RetroManiac la versión para ordenadores compatibles ya ha aparecido y puede descargarse de GamersGate por ejemplo).

También habéis fundado Tribute Games INC. Una pequeña compañía que se va a centrar en el desarrollo de videojuegos con mecánicas clásicas pero con un toque moderno y único. ¿Nos puedes explicar un poco cuál es vuestra intención y que pretendéis conseguir con esta nueva empresa?

JL: Cuando era un niño, leí algo en una revista de videojuegos sobre los primeros planes que tenía Nintendo para crear la sucesora de la SNES. Todavía no se hablaba de Nintendo 64 como tal. Si me memoria no me falla el autor del artículo hablaba de las nuevas posibilidades de la máquina diciendo algo como: "imagina The Legend of Zelda: A Link to the Past con un mundo 50 veces más grande". No digo que tengamos que hacer exactamente esto, pero el redactor estaba previendo nuevas posibilidades en el desarrollo y jugabilidad de los juegos, no sólo en sus gráficos. ¿Cómo hubiera evolucionado un juego de NES en la generación actual de consolas como Xbox 360 o PS3? Esto es precisamente lo que buscamos conseguir en las producciones de Tribute Games.

¿Algo que nos puedes adelantar de vuestros planes de futuro?

JL: No puedo revelaros mucho acerca de nuestro siguiente proyecto ya que todavía es muy pronto, pero nos gustaría producir juegos de diferentes géneros. Así que, aunque nuestro siguiente título se base también en el pixel art y la jugabilidad en 2D, no tendrá relación con los juegos tipo 'breakout', no poseerá un ambiente fantástico y no adoptaremos nuevamente una perspectiva cenital. ¡También podemos esperar un mayor componente de acción!

¿Qué piensas del mercado independiente? En la actualidad existen multitud de plataformas de distribución con las que poder obtener un beneficio económico por el trabajo realizado y las herramientas de desarrollo son más sencillas de utilizar, algo que hace unos años era mucho más complicado de conseguir. Pero también parece que todo está mucho más fragmentado y que la visibilidad de un producto es muy temporal. Navegar por ejemplo a través del bazar indie de Microsoft es una tortura, y la app store del iPhone tampoco pone las cosas muy fáciles. ¿Falta todavía camino por recorrer?

JL: No ha habido nunca un momento mejor que este para ser indie. Como dices, hay un gran número de herramientas y canales de distribución disponibles para los desarrolladores independientes, posibilitando que cualquiera programa y distribuya el juego de sus sueños (¡después de trabajar duro claro!). El aspecto negativo es que todo esto ha abierto la puerta al oportunismo. Parece que no todo el mundo está aquí por su















Los desarrolladores
Tribute Games es una pequeña desarrolladora ubicada en Canadá y cuyo alma máter es el propio Jonathan Lavigne, que se rodeará de colaboradores según sea el caso para crear sus juegos.
En su web podemos leer la siguiente descripción que hacen sobre ellos mismos:

Somos un estudio independiente de videojuegos ubicado en Montréal. Realizamos juegos que son divertidos y con especial atención en el pixel art y el diseño de juegos clásicos (en ocasiones con una vuelta de tuerca moderna). Somos terriblemente apasionados sobre nuestro trabajo y nuestra inspiración proviene mayormente de los años de los videojuegos de 8 y 16 bits. ¿Por qué? Porque esos son los juegos que nos gustan y que seguimos jugando hoy en día.

¡Esperamos que os gusten nuestros juegos!

amor a desarrollar videojuegos. La gran cantidad de productos disponibles está haciendo que el mercado esté literalmente copado de juegos que no son necesariamente buenos. Así que sí, creo que estas plataformas de distribución necesitan mejoras, también de cara a los usuarios y a los desarrolladores, haciéndolas más accesibles y atractivas.

¿Crees que el control absoluto del producto, sin depender de productoras y distribuidoras es el camino a seguir? ¿Se puede sobrevivir siendo un desarrollador indie?
JL: Trabajar en una gran compañía puede ser muy frustrante, ya que las decisiones en los negocios (que son legítimas para la supervivencia de la compañía), a veces terminan por cancelar un proyecto, o por modificar la producción enormemente. Ver como se tiran a la basura sin razón aparente muchos meses de trabajo desaniman a cualquiera. En cualquier caso, la experiencia que se gana trabajando en una gran empresa es formidable, así que siempre será un buen punto de partida para cualquier aspirante a desarrollar videojuegos por su cuenta.

¿Y qué le recomendarías a nuestros lectores interesados en hacer un videojuego para ganar dinero?
JL: Ser muy meticuloso y organizado para evitar perder tu inversión y fundirte el dinero antes de que hayas terminado la producción de tu primer juego. Una buena planificación, algo de experiencia y por supuesto, mucha determinación, son la llave para producir tus propios videojuegos.

RM: Leímos en una entrevista anterior que echabas de menos que no te preguntaran por tu superpoder favorito (una pregunta usual al término de las entrevistas en la famosa revista Nintendo Power), así que... ¿Qué superpoder te gustaría tener?
JL: Cualquier superpoder que me permitiera manipular el tiempo sería muy útil, ¡pero imagino que volar también estaría genial!

Muchas gracias Jonathan por tu tiempo.
¡Gracias a vosotros!

ZONA INDIE

Completa tu ración habitual de juegos independientes...

UNEPIC

Sistema: Windows
Desarrollador: Francisco Téllez
Género: Aventura/RPG/Plataformas
Descarga: http://www.unepicgame.com/es/index.html

Normalmente en esta sección os presentamos juegos sencillotes y cortos, muchas veces basados en plataformas flash para que puedan jugarse directamente desde el navegador, y casi siempre gratuitas, pero en esta ocasión vamos a hacer una excepción, y es que Unepic es un pedazo de juego creado por el desarrollador indie Francisco Tellez, que merece que le echeis no uno, sino cientos de vistazos...

En el papel de Daniel, un chaval de nuestros tiempos, experto en videojuegos, pelis de ciencia ficción y juegos de rol (quizás más de uno se vea identificado), nos veremos involucrados en una larga aventura casi sin quererlo, y es que de repente somos teletransportados desde la casa de un amigo hasta un tenebroso castillo que parece sacado de alguno de los juegos de rol que tanto nos gustan. Daniel piensa que todo es producto de alucinaciones provocadas por algún tipo de droga mezclada con las 500 cervezas que llevaba durante la partida (sus amigos, que son unos cachondos), pero la realidad quizás sea muy distinta y sólo podremos descubrirla jugando a Unepic de principio a fin...

Mezcla de géneros

El juego se presenta como una aventura larga de exploración y algunos acertijos, con muchos toques roleros y un gran, que decimos gran, enorme sentido del humor, gracias a los continuos guiños a toda esa cultura "friki" que nos rodea y que nos encanta. Fran ha sido capaz de sintetizar todas y cada una de las inquietudes de un jugador ya avezado y experimentado en estas lides en un entorno hostil y tenebroso que nos induce a continuar siempre "un poco más". En una sensación que nos recuerda en parte a su reconocida inspiración en títulos como The Maze of Galious, la saga Castlevania o Diablo,pero también a como plantea las mazmorras la serie Zelda de Nintendo, que nos provocaba a continuar y continuar, recogiendo llaves y utilizando determinadas habilidades hasta que nos dolían los ojos o llegábamos al final de la misma.

¡En marcha, que empieza la aventura!

Así es Unepic. Exploraremos el castillo de Harnakon con la ayuda de nuestro mechero zippo, nos volveremos locos hablando con la "sombra" que nos posee al inicio y que trata siempre de que optemos por morir en determinadas situaciones, interactuaremos con los diferentes objetos, las 100 armas, las pociones y demás parafernalia, mientras deambulamos a través de las 200 gloriosas "habitaciones" dispuestas en un laberíntico escenario... Cada tipo de arma posee sus propias características y su utilización será mejor o peor según la situación y el enemigo al que nos enfrentemos, crear pociones nos obligará a encontrar el caldero mágico y apuntarlas en nuestro libro de hechizos, encender las antorchas iluminará el camino y puede que nos descubra secretos escondidos, nuestro personaje sube de nivel y existe una tabla de estadísticas online para que nos comparemos con otros jugones.



Es un título largo, complejo y muy cachondo. Todas sus líneas de diálogo merecen ser leídas con detenimiento mientras disfrutamos de la aventura y se va desarrollando el inteligente guión, con giros incluídos y nuevas misiones a realizar. Preferimos que disfrutes tú mismo de Unepic y que vayas descubriendo por tu cuenta todo lo que encierra, y para ello puedes optar primero a bajarte la demo gratuita disponible desde la web oficial, y decidirte tras acabártela por comprar el juego completo, que la verdad es que merece, y mucho, la pena.

STEALTH BASTARD

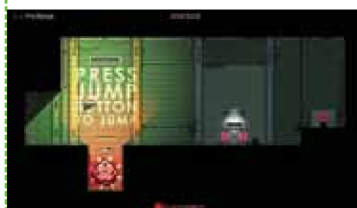
Sistema: Windows
Desarrollador: Curve Studios
Género: Plataformas/Puzzle
Descarga: http://www.stealthbastard.com/

Este es un juego gratuito que puede descargarse desde su web oficial obra de Curve Studios, parte del equipo que ya trabajara en otros interesantes proyectos (estos sí, de pago) como Fluidity/Hydroventure o el atractivo plataformas Explodemon! para PSN. En este caso sin embargo los creadores han optado por simular las típicas escenas de sigilio/espionaje de la saga Metal Gear, y los controles y mecánica del genial Super Meat Boy, todo ello envuelto en un diseño bastante personal, muy definido y cachondo, con el pixel como base por cierto.

El objetivo del juego es sencillo. Tendremos que superar los diferentes niveles llegando desde un extremo de la pantalla hasta el otro, y para ello será necesario que nos escondamos en las sombras, evitemos las cámaras de seguridad, evitemos a los enemigos y activemos diferentes interruptores para abrir la



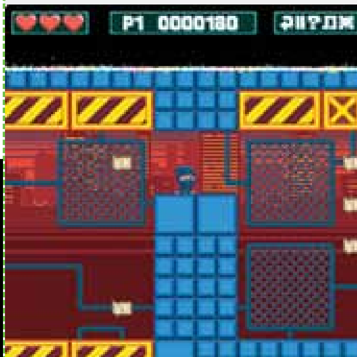
puerta que nos da pie a continuar hasta el siguiente nivel. Lo bueno es que el desarrollo del juego y el diseño de los niveles están francamente bien realizados. Las primeras fases nos servirán a modo de tutorial para conocer las habilidades de nuestro personaje y los peligros a los que nos enfrentamos, mientras que a partir del "segundo mundo" las cosas se pondrán feas de verdad.
Por otro lado la mecánica se basa mucho en la "prueba y error". Quizás esto no sea del agrado de todos, pero los menos conformistas dadle una oportunidad a Stealth Bastard y veréis como el juego os recompensa con algunos momentos estelares muy divertidos y un planteamiento de los puzzles bastante original. Puede que el único problema que encontramos en este sentido es que los escenarios a veces son un poco confusos, y en ocasiones no sabremos si lo que vemos es un hueco para escondernos, o una caja que sobresale por ejemplo.
Sin embargo este es el único problema que podemos achacarle al juego, por lo demás es un título redondo. Desde su banda sonora atractiva, los sonidillos divertidos y los gráficos más que no tables con algunos efectos de luces y sombras muy currados. El que podamos subir nuestros récords a internet para competir con otros jugadores y el pedazo de editor de mapa que incluye, no hace más que acrecentar el atractivo de un título como este.



MEGA MASH 7 IN 1

Sistema: Flash
Desarrollador: Nitrome
Género: Plataformas
Descarga: http://www.nitrome.com/games/megamash/index.html

Que un título trate de aglutinar algunos de los géneros más populares de los videojuegos no es raro. De hecho se nos viene a la memoria el estupendo Retro Challenge para Nintendo DS, un par de cartuchos (el segundo sólo apareció en Japón), con mucha historia por detrás y muy divertidos del que ya hablaremos en el futuro en RetroManiac. También recordamos con cierta nostalgia al gran Rocket Knight de Konami o el increíble Gunstar Heroes de Treasure, auténticos magos de las mezcolanzas jugables... Sorprende sin embargo la complejidad de esta mixtura y lo bien que lo ha sabido llevar Nitrome a un entorno tan limitado como es la programación en flash.
La cosa va de superar niveles, de llegar desde la izquierda de la pantalla hasta la derecha en un desplazamiento típicamente conocido, sorteando obstáculos, recogiendo objetos en nuestro camino y eliminando enemigos. Todo esto os sonará, ¿verdad?. Pues lo mejor de todo es que divierte y es un juego excelente para pasar el rato.

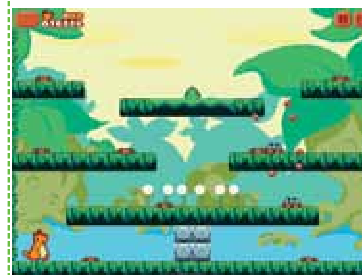


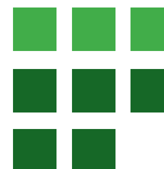


DINO QUAKE

Sistema: Flash
Desarrollador: Neutronized
Género: Arcade
Descarga: http://www.neutronized.com/games/DinoQuake/

¿Recuerdas Snow Bors., Bubble Bobble, Mario Bros. o juegos de similar calaña? Seguro que sí, y también recordarás los buenos momentos que pasabas gastándote las monedas de 5 duros en las dichosas máquinas. Vale, Dino Quake no es exactamente lo mismo, pero si que se basa en los mismso preceptos y mecánicas y consigue mantenernos enganchados durante algunos minutos. ¡La sencillez al poder! Gráficamente notable, los diseños se basan en escenarios y plataformas bien pixelados, con pocos movimientos y sprites sencillos pero identificables. Las musiquillas acompañan y la jugabilidad no se resiente (además, el juego no es muy largo y podremos continuar por donde nos hayamos quedado cuando el jefe irrumpió en nuestro despacho).
La bomba es la posibilidad de jugar con un amiguete en el mismo ordenador compartiendo teclado, como en los buenos tiempos de nuestro querido Spectrum, y lo malo es que que se agota demasiado pronto. En fin, más no se le puede pedir. Echadle un ojo, porque Dino Quake es un título divertido, bien ejecutado y con reminiscencias a tiempos pretéritos.



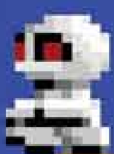


Algunas imágenes de los juegos:
Pixelprospector
http://www.pixelprospector.com

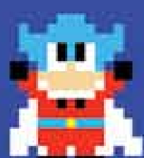
SIDE-ONE
2160

×1







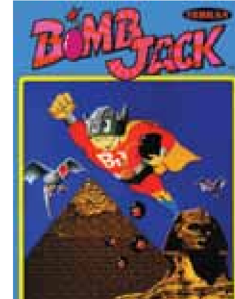






Recogiendo bombas por los aires. Bomb Jack llevó el género de los juegos de plataformas a un nuevo nivel, ya que por aquel entonces estaban algo más limitados y en este juego teníamos la habilidad de volar, lo que daba al juego de una mayor libertad.

Bomb Jack



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1984
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Tehkan
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

En el año en que triunfaba los juego de plataformas como Donkey Kong, Popeye o Burguertime, fue cuando apareció Bomb Jack, que gozaba una mecánica hasta entonces nunca vista gracias a la habilidad de volar.

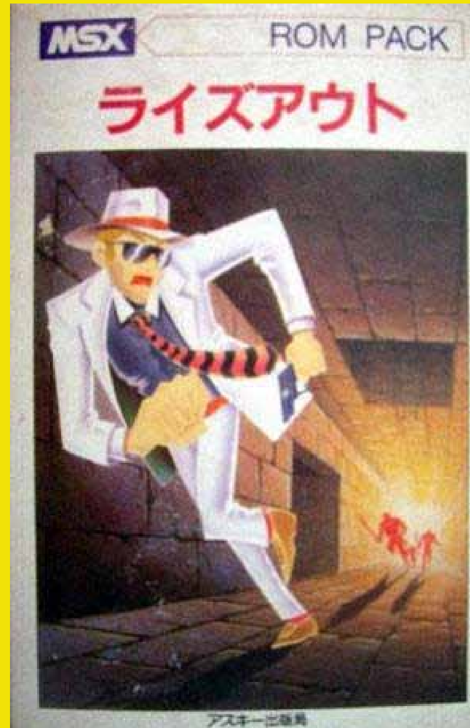
Esta habilidad llevaba la mecánica del juego hasta lugares nunca visto hasta entonces, además de dar muchísima mayor libertad al jugador, a la hora de desenvolverse en las fases del juego.

Bomb Jack poseía una mecánica simple, tan solo teníamos que recoger una serie de bombas, repartidas por el escenario, evitando a los enemigos que salían en pantalla. Muy similar al juego que se analiza en este mismo número de RetroManiac, JUMP Arkedo Series. También teníamos la ayuda de unos ítems con la letra P, que a cual Pac-Man, nos daba la habilidad de eliminar los enemigos en pantalla, pero por tiempo limitado. Además de otros ítems, como la E, que nos daba una vida extra, la B, que aumentaba el multiplicador de puntos, triplicando nuestra puntuación obtenida a partir de ese momento y una letra S, que nos daba una continuación extra y directamente pasábamos al siguiente nivel del juego. Todas esas letras, a su vez, aumentaban el marcador de puntos. Una vez recogidas todas las bombas pasábamos al siguiente nivel. Aunque el juego premiaba la recogida de las bombas encendidas, dando una puntuación extra si conseguíamos coger una cantidad de ellas de forma consecutiva.

Las fases no tenían ningún tipo de scroll y cada una tenía un fondo diferente, para ambientar el nivel. No era el apartado gráfico por lo que destacaba este mítico Bomb Jack, sino más bien por la adicción instantánea que proporcionaba.

Personalmente no caté el Bomb Jack Arcade en su momento y conocí este juego por la versión para NES que cambió su nombre a Mighty Bomb Jack – por temas de licencia – y se lanzó justo un año después. Tenía una mecánica similar, pero con ciertos cambios, como el añadido del scroll a las fases, por ejemplo. Después con los años conocí la versión original en emuladores y más tarde una versión java para mi móvil, el cual, tenía la jugabilidad intacta y quizás sea la versión a la que más tiempo he dedicado, junto a la de la consola NES.

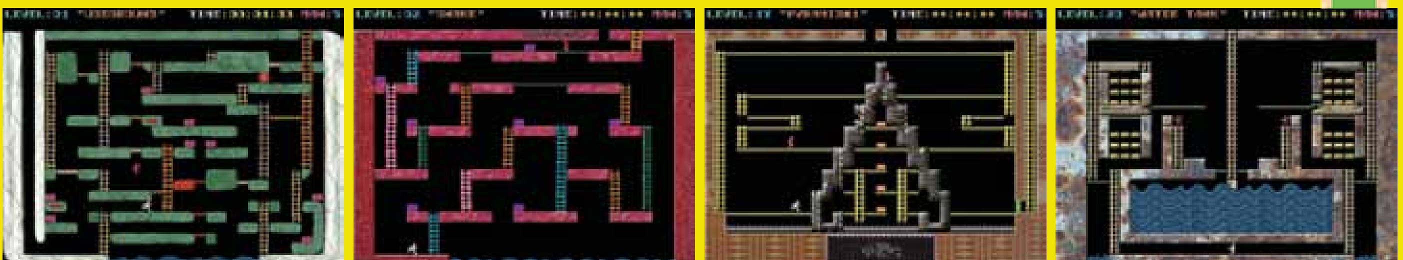
Si quieres conocer un poco la historia de los videojuegos, no dejes de jugar a este mítico juego arcade. Eso sí, ya te aviso que el juego engancha y te va a ser difícil despegarte de él.



Rise Out from Dungeons

Plataforma original: MSX | **Año:** 1983 | **Género:** Plataformas/Inteligencia | **Programación:** Vladislav Kuzevanov | **Sistema/s:** Windows
Descarga: http://www.oneonlinegames.com/download/rise-out-remake

En 1983 Brøderbund Software lanzó el famoso "Lode Runner", un juego que consistía en superar niveles estratégicamente diseñados para escapar o morir en el intento. Cada pantalla funcionaba como un rompecabezas que había que resolver sin ser atrapado, y la respuesta japonesa no se hizo esperar. En el mismo año Hibiki Godai desarrolló para MSX "Rise Out from Dungeons".



"Rise Out" fue uno de los muchos clones que surgieron a partir de "Lode Runner" y tenía su mismo concepto: cada pantalla era un nivel y debíamos trepar al siguiente por la escalera de salida evitando caernos al agua y ser atrapados por unos perseguidores con tendencias suicidas. La dificultad del juego consistía precisamente en jugar al gato y al ratón con ellos, obligándoles a seguirnos por un recorrido que nos permitiera aventajarles en la huida o dejarles atrapados en alguna parte del nivel, porque si caían al agua reaparecían en su posición inicial y eso alteraba el desarrollo de nuestra "trampa". Al diseñarla había que tener en cuenta el tiempo que tardaban ciertos muros en regenerarse tras dispararles y la necesidad de encontrar la llave que abría la puerta de escape, oculta en una de las cajas repartidas por la pantalla. Este remake respeta el diseño de los 20 niveles originales, sus mismos passwords y la opción de jugar con tres velocidades de persecución, pero mejora los gráficos y el sonido. El autor, Vladislav Kuzevanov, utilizó texturas en alta resolución de plastilina, metal, cartón, ladrillo o papel que dotan al juego de una estética más artesanal, como si fueran "trabajos manuales" en comparación con los monótonos bloques grises de 8 bits para MSX. Las músicas también son versiones remasterizadas de las originales de cada nivel. Por cierto, circula el rumor de que nadie consiguió resolver el último… ¿Te atreves a intentarlo?





¡Hasta el siguiente número!